



CLICK!

nr indeksu
351555
09
ISSN 1509-0558
9 771509 055044
NR 9/2004
17 sierpnia 2004

8.90 zł
(W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA: TOMB RAIDER 4

Ponętna panna Croft musi stawić czoło starożytnemu bóstwu. Jak zawsze, w jej arsenale nie zabraknie broni palnej i... osobistego wdzięku

Spider-Man 2

Źli ludzie nie mają wcale lekko, zwłaszcza gdy w pobliżu czai się gość w niebiesko-czerwonych rajtuzach

Joan of Arc

Pomóż dziewicy orleańskiej wypędzić angielskich siepaczy z wesołej Francji...

Ground Control 2

Bądź oryginalny i stań po stronie zielonych ludków, by skopać tyłki... Ziemianom

Warlords Battlecry 3

Aby wygrać walkę o dominację nad magicznymi światami, nie wystarczy dobrze wyszkolona armia herosów...



DOOM 3

Nowe, doomne dziecko ID



Codename: Panzers

Na ten tytuł wielu ostrzyło sobie zęby! Kilkadziesiąt różnorodnych scenariuszy, maksymalny realizm, super grafika... Czyż to nie brzmi naprawdę smakowicie?

GDY POLEM BITWY JEST MIASTO...

**W SPRZEDAŻY JUŻ
W PAŹDZIERNIKU**

**UNIKALNE POŁĄCZENIE
GRY TAKTYCZNEJ I AKCJI.
PROWADŹ DO BOJU DWA
ODDZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ -
ALPHA I BRAVO!**



**REALISTYCZNE ODWZOROWANIE
WALK PROWADZONYCH NA
ULICACH MIAST. GRA BAZUJE
NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM
AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.**



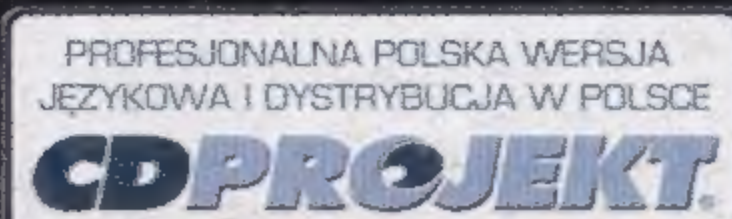
**INTUICYJNA OBSŁUGA
POZWALAJĄCA
NA BARDZO WYGODNE
STEROWANIE DWIEMA
DRUŻYNAMI NA RAZ.**



■ FULL SPECTRUM ■ WARRIOR™

PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FAŁĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIATKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI



W sprzedaży już we wrześniu!



Juiced™

Szybcy i Gniewni

Wersja PC



Polska wersja
językowa
Cena 99,90 złotych.

Wersja PS2



Angielska wersja
językowa
Cena 229 złotych.

www.juicedthegame.com

juice
games

Acclaim

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PC
ROM

PlayStation 2

Juiced TM i Acclaim ® & © 2004 Acclaim Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice games Ltd. Playstation i logo Playstation są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Zapowiedzi

Chronicles of Riddick	06
Pro Evolution Soccer 4	08
Creature Conflict: Clan Wars	10
Colin McRae Rally 2005	11
Need For Speed: Underground 2	12
Axis & Allies	16
You Are Empty	18
Warhammer 40K: Dawn of War	19

Temat numeru

► DOOM 3	24
Oczekiwany od lat – wreszcie na ekranach!	

Recenzje

► Panzers	28
Gratka dla amatorów wielotonowych pojazdów	
Trzecia Fala	30
Il-2 Sturmovik: Forgotten Battles	31
► Ground Control 2	32
Świeży powiew w sektorze RTS'ów	
► Warlords Battlecry 3	34
Seria nie najnowsza, ale wciąż na fali	
Catwoman	36
Spider-Man 2	37
Castle Strike	38
Joan of Arc	39
I-Ninja	40
Shrine Circus Tycoon	42
Alias	43
Ford Racing 2	44
Beach King Stunt Racer	44
Minitesty: Gunship Tank Killer,	
Chick-A-Droid, Tank-O-Bot, Airline 69	46

Poradniki

Kody	66
Poradnik: Thief 3	48

Nie tylko gry

Test: zestawy głośników 5.1	54
Nowe procesory i chipsety Intela	56
Na topie – newsy sprzętowe	58
Premiery kinowe	62
Listy do redakcji	64
Konkurs Soldiers Heroes of WWII	47



Te głupie gry?

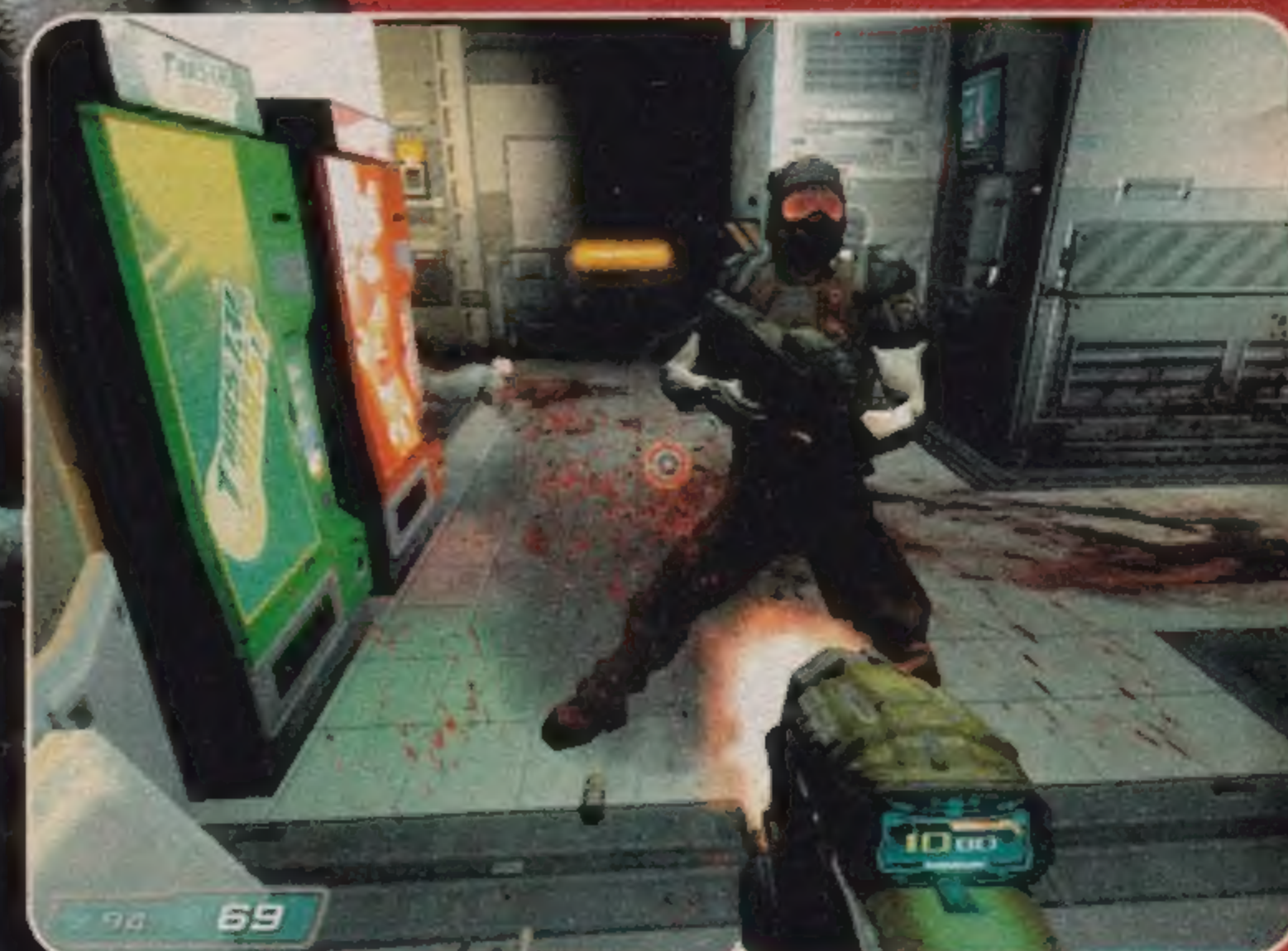
No i doczekaliśmy się premiery tytułu oczekiwanego przez ostatnie cztery lata! DOOM 3 zaskakuje przede wszystkim grafiką, bo o innych nowatorskich pomysłach raczej w dzisiejszych czasach nie ma co marzyć... Nie zaskakuje natomiast ilością uzbrojenia czy flaków fruujących w powietrzu podczas eksterminacji przeciwników – ot, standardowa ilość, jak na najnowsze gry. Pozostając przy temacie dziurawionych serią pocisków korpusów czy też malowniczo rozczłonkowanych ciał – czy nie zaczyna być to już nudne? Ilekroć bowiem można wysłuchiwać opowieści o paskudnych obcych, zagrażających ziemianom (rozwiązanie: wytłuc ich wszystkich), bohaterskich Marines walczących z kimś tam (cel: załatwić ich wszystkich) czy wszelakiej maści gnębionych i mszczących się frustratów (zabić, zabić, zabić...)?

Brutalne sceny egzekucji na ekranie komputera stały się czymś tak powszechnym, że... przestajemy je w ogóle zauważać. Nic dziwnego, że producenci gier starają się szokować coraz bardziej. W SOLDIER OF FORTUNE mogliśmy przeciwnikowi odstrzelić rękę lub nogę, w POSTAL 2 dawało się już ofierze zgilotynować głowę szpadelkiem. Jeszcze całkiem świeży MANHUNT to zabawy z baseballami, kawałkami szkła czy duszenie przeciwnika na pozór niewinnej reklamówce. W tym towarzystwie DOOM 3 prezentuje się nad wyraz grzecznie i niewinnie.

Pozostając przy temacie brutalności i złego wpływu gier na młodych ludzi – chyba nikt nie wie, jak to jest naprawdę. Czy rzeczywiście komputerowa rozrywka sama w sobie jest tak bardzo destrukcyjna, czy może aby wychowywać młodego bandytę-zwyrodnialca trzeba czegoś więcej? W środku wakacji opinią publiczną wstrząsnęła wiadomość o makabrycznym morderstwie – dwóch młodych ludzi dla zabawy zamordowało przypadkowo poznaną w pociągu dziewczynę. Czemu tak się stało? Czy oprawcy grywali w DOOM, SoF'a czy MANHUNTA? Nie wiadomo, lecz szczerze wątpimy.

Ratowanie świata przed zagładą czy też likwidowanie bandy terrorystów wciąga. I nie ma w tym nic złego, pod warunkiem że nie zapominamy, iż wyłączając komputer wracamy do całkiem innego, normalnego świata.

redakcja



PEŁNA WERSJA GRY



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



W tym numerze czeka cię prawdziwa niespodzianka. Udało nam się zdobyć i wepchnąć na cover (a broniła się, bestia!) sławetną Larę Croft! Czwarta część jej przygód, TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, rozpoczyna się niecodziennie: gracz poznaje młodość głównej bohaterki i wraz z Von Croy'em trafia do Kambodży. Tam dochodzi do tragedii... Na szczęście pędząca na złamanie karku akcja zmienia miejsce i czas, a heroina (znaczy się Lara) udaje się do Egiptu. Tam w poszukiwaniu cennego amuletu przekopuje

grobowiec Seta. Oczywiście znajduje świecidelko, przywracając tym samym do życia starożytnego i szalenie potężnego boga. Ten zaś nie zamierza siedzieć na tronie i dobrotliwie się uśmiechać...

Mimo kilku lat na karku gra wygląda nieźle. Po raz pierwszy w historii serii Lara prezentuje się naprawdę ładnie, jej twarz nie odstrasza, a ruchy są miękkie, giętkie i, khem, interesujące. Także tekstury tworzące otoczenie mają odpowiednią jakość, dużo lepszą niż w poprzednim odcinku. Jednocześnie gra nie zawiera błędów, które pogrzały TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS. To po prostu ta sama, nieco zwariowana Lara, którą pokochały tysiące graczy na całym świecie.

Podkreślić trzeba, że autorzy gry nie stali w miejscu. W LAST REVELA-

TION mniej jest strzelania, a więcej eksploracji. Pojawiają się też bardzo ciekawe zagadki logiczne, bijące na głowę wiele podobnych zadań ze współczesnych produkcji. Samo zakończenie gry swego czasu wywołało wśród fanów wiele kontrowersji. Dziś nadal robi wrażenie... Nie tylko ono zresztą :).



✓ Juiced



W tym roku bój o miano najlepszej ulicznej samochodówki stoczą trzy gry: druga część NFS: UNDERGROUND, konsolowa wersja konsolowego STREET RACING SYNDICATE i właśnie JUICED, które sprowadzi do Polski firma CD Projekt. Gra będzie zawierać wszystko to, czego fani gatunku oczekują – szybkie samochody, piękne dziewczyny, pisk opon, smród gum i rozpalone silniki. Jej kampania promocyjna jest wyjątkowo intensywna i już niedługo każdy człowiek w naszym kraju będzie wiedział, że JUICED nadchodzi. Już teraz możesz przetestować demo. Sprawdzić, czy zapowiadany nowatorski patent, który umożliwia wpływanie na zachowanie biorących udział w wyścigu kumpli, zdaje egzamin...

WYŚCIGI

STRATEGIA

ZRĘCNOŚCIOWA

✓ Codename: Panzers

Ta gra wywołała w Polsce spore kontrowersje. Gracz dowiaduje się z jednego z briefingów, że to Polacy jako pierwsi zaatakowali III Rzeszę! Teoretycznie jest to prawda – chodzi o tzw. prowokację gliwicką, kiedy to grupa Niemców w polskich mundurach, dowodzona przez sturmbahnführera Alfreda Naujocksa, zaatakowała niemiecką radiostację. Hasła podobne do tych głośno więc w Niemczech we wrześniu 1939 roku, sęk w tym, że wielu zachodnich graczy uzna briefingi za prawdę, a nie stylizację, zapisze sobie w zakutych łbch, że to Polacy „wybuchnęli” II wojnę światową... Nie zmienia to faktu, że PANZERS jest jedną z najlepszych strategii tego roku i każdy fan gatunku po prostu MUSI ją zobaczyć. Jak? Chociażby sprawdzając demo znajdujące się na naszej płycie CD.



✓ Worms Forts: Under Siege



Wewnątrz tego numeru znajdziesz zapowiedź CREATURE CONFLICT – zręcznościówki, która ma za zadanie zmiażdżyć i zniszczyć wszelkie komputerowe robaki. Sęk w tym, że robaki wcale nie zamierzają się poddać. Szykują się do boju, wytaczając naprawdę ciężkie działa. Gra WORMS FORTS: UNDER SIEGE przyniesie wiele oryginalnych pomysłów, m.in. możliwość wznoszenia i rozbudowywania tytułowych fortów. Szata graficzna i sterowanie zostały w stosunku do WORMS 3D poprawione, dorzucono garść nowych broni i mnóstwo zabawnych animacji. Program na pewno stanie się przebojem. Ty możesz przetestować go już dziś – na długo przed oficjalną premierą!

Co na CD?

CD1

- Pełna wersja: Tomb Raider: The Last Revelation

CD2

- Wersje demo: Ballance, Juiced, Codename: Panzers – demo #2 PL, Voyager, Worms: Forts Under Siege

• Filmy z gier:

- Armies of Exigo, Warhammer 40.000: Dawn of War, Need for Speed: Underground 2, Silent Hunter III, Star Wars: Knights of the Old Republic 2, XIII Century: Sword & Honor, Xpand Rally

• Programy:

- GSpot 2.21, SpeedFan 4.14, SpywareGuard 2.2.0

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!
- Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: (0#71) 314-20-83 w.100 w godz. 11⁰⁰-15⁰⁰

THE CHRONICLES OF RIDDICK

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Boisz się ciemności? I słusznie...



No pięknie, tylko jaki sprzęt to udźwignie? Pentium V 10 GHz?

Riddick na ekranach

Pitch Black • Statek kosmiczny ląduje awaryjnie na odległej planecie. Kiedy rozbitkowie zwiedzają okolicę, odnajdują ślady ludzkiej bytności, a także znaki wskazujące, że mieszkańcy osiedla zostali wymordowani przez krwiożerczych obcych...

Dark Fury • Kreskówka stanowiąca fabularny pomost pomiędzy „Pitch Black” a wchodzącymi na ekrany „Kronikami”. Richard B. Riddick zdołał opuścić niebezpieczną planetę, lecz zaraz po tym statek uciekinierów przechwycili najemnicy...

Chronicles Of Riddick • Ten film powinien właśnie wchodzić do kin. Riddick, ścigany przez prawo i najemników, trafia w sam środek krwawego konfliktu między ludźmi a rasą obcych...



Ci, którzy mieli okazję widzieć „Pitch Black” z 2000 r., pamiętają zapewne Richarda B. Riddicka – jednego z najbardziej poszukiwanych przestępców w galaktyce. Choć kreowana przez Vina Diesela postać nie przypomina klasycznego filmowego herosa, nie ulega wątpliwości, że jest w niej coś fascynującego – Riddick to wprawdzie bandyta, i to spod ciemnej gwiazdy, ale cechuje go też poczucie humoru, fantazja i zabójczy profesjonalizm. Łotr tego typu potrafi zaimponować każdemu!

CHRONICLES OF RIDDICK jest grą korzystającą z zamieszania towarzyszącego premierze nowego filmu z bohaterami „Pitch Black” w rolach głównych. Program ukazał się już na konsoli Xbox, a w chwili, gdy czytasz te słowa, Wikingowie ze Starbreeze Studios dopisują właśnie ostatnie linijki kodu dla wersji PC.

Elektroniczna odmiana przygód Ryśka toczyć się będzie w więzieniu Butcher Bay, wspomnianym w podtytule gry. To najlepiej strzeżony zakład karny w całym kosmosie, z którego – jak dotąd – nikomu nie udało się uciec. Można się łatwo domyślić, że twoim głównym zadaniem będzie zrywanie z pudła. Jak obiecują twórcy, podczas zabawy z CHRONICLES OF RIDDICK poznasz wiele interesujących szczegółów z życia głównego bohatera, dzięki czemu łatwiejsze stanie się zrozumienie pewnych wątków filmowych. Bazując na przeczytanych recenzjach wersji konsolowej, gotów jestem w powyższe uwierzyć. Ci, którzy mieli okazję zagrać w najnowszą produkcję Starbreeze, zgodnie przyznają, że scenariusz to jeden z wielu atutów tej gry.

CHRONICLES OF RIDDICK zrealizowana jest w konwencji FPP, ale podczas zabawy wiele razy akcja ukazywana będzie w bardziej dramatyczny sposób. Autorzy obiecują płynne przechodzenie między kolejnymi atrakcjami opowieści, co cieszy, zważywszy że atrakcji tych przygotowano całkiem sporo. Tak zatem, w CHRONICLES będziesz walczył wręcz i korzystając z różnorodnych środków eksterminacji, skakał, wspinał się i skradął, wykorzystasz specjalną zdolność Riddicka, czyli widzenie w ciemnościach, zasiądziesz za sterami maszyn bojowych i włamiesz się do głównego systemu zabezpieczeń więzienia, wreszcie – jeśli zechcesz, możesz zdecydować się na wykonanie któregoś z subquestów. Co najważniejsze jednak, każdy z tych elementów składowych zrealizowany został tak zacie, jakby miał stanowić treść całej gry.

Niewątpliwie olbrzymim atutem produkcji jest jej oprawa audiowizualna. Rozległy teren gry i efektowne eksplozje to właściwie nic szczególnego, ale już pewnego rodzaju ewenementem jest fakt, iż komputerowy Riddick wygląda (i brzmi!) trochę w toczkę jak Vin Diesel, a komputerowe modele poruszają się zupełnie jak żywe istoty. Zresztą szkoda gadać – to trzeba po prostu zobaczyć i usłyszeć. Gwoli

kronikarskiego obowiązku nadmienimy jeszcze, że poza Dieselem, w grze usłyszysz Rona Perlmana, Dwighta Shulza i rapera Xzibita. Tak, tak – tego samego, który przerabia ludziom samochody na pimp-wagony.

Jak twierdzą krytycy i recenzenci programu, CHRONICLES OF RIDDICK jest zdecydowanie najlepszym efektem współpracy studia developerskiego ze światem wielkiego kina. Takie gry nie pojawiają się zbyt często, dlatego głupotą byłoby pominąć tę perełkę.



Świat Riddicka jest pełen brutalności i okrucieństwa

Chronicles of Riddick...

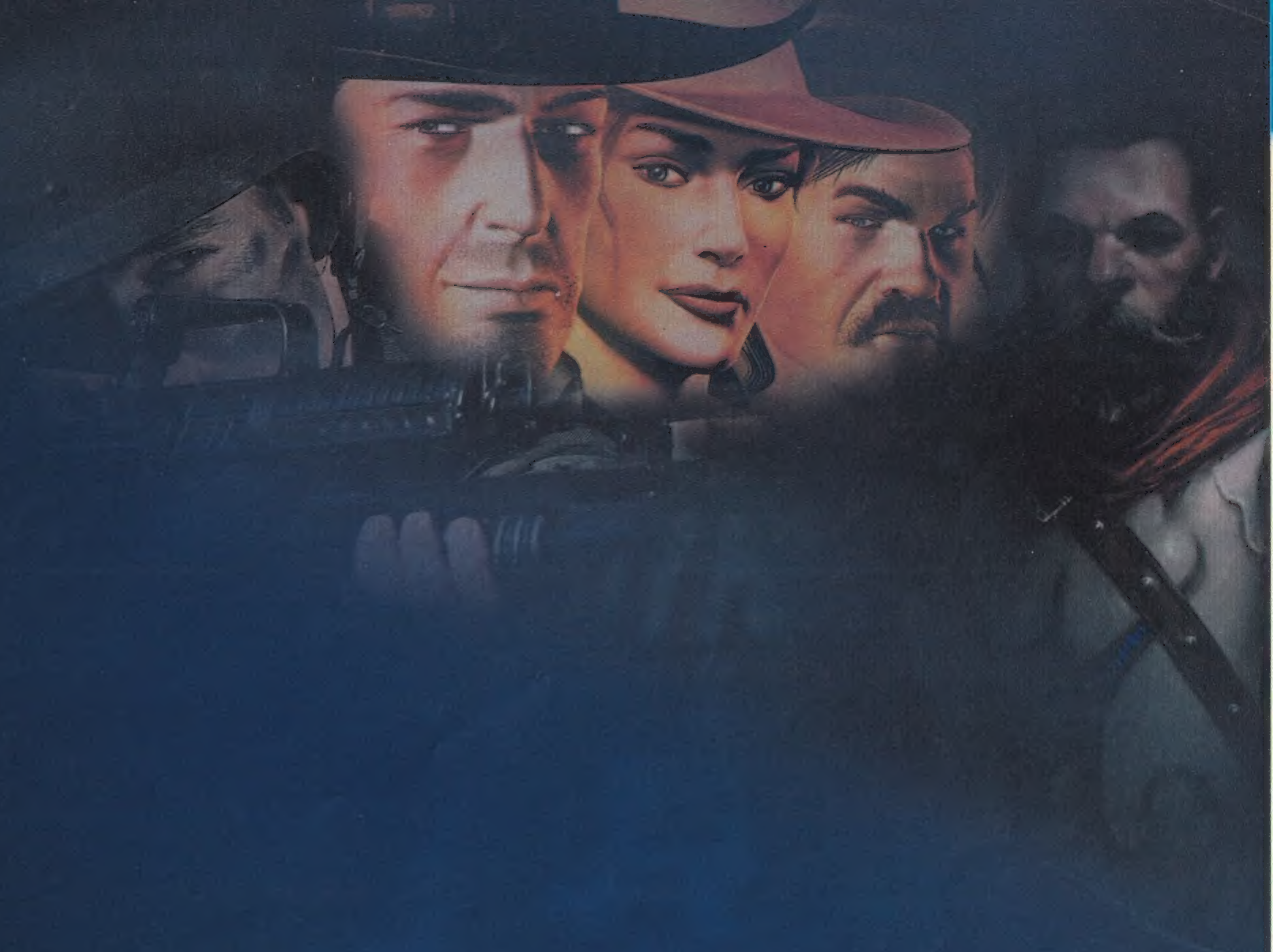
Action / Adventure / RPG

Starbreeze Studio / Vivendi Universal
www.riddickgame.com/us/

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: IV kwartał 2004
Gra dla: PC, Xbox

Posiadacze Xboxów jak jeden mąż zachwycają się tą produkcją. Już wkrótce będziesz mógł się przekonać, jak wyszła konwersja na blaszaki



Już za miesiąc...

Po raz ostatni...

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Gdybyś jeszcze nie wiedział, nazwa PRO EVOLUTION SOCCER została stworzona na potrzeby rynku europejskiego. W Japonii gra znana jest pod tytułem WINNING ELEVEN i zdążyła doczekać się aż siedmiu części. Ósma, która w dużej mierze będzie pierwowzorem PES4, trafiła na półki sklepowe już 5 sierpnia. Oczywiście różnice między wersjami nie kończą się na samej nazwie. Wychodzący w tym roku kilka miesięcy po premierze WEB PES4 ze zrozumiałych względów (więcej czasu na szlifówkę) powinien być technicznie bardziej dopieszczony.

Zarówno dla początkujących, jak i zaawansowanych fanów futbolu porcja dobrych wieści z Kraju Kwitnącej Wiśni...

Jeszcze niedawno mogłeś podziwiać wyczyny słynnych czarodziejów piłki nożnej, śledząc przebieg Mistrzostw Europy w Portugalii czy Copa America w Peru. Czas ten niestety bezpowrotnie minął. Na kolejną imprezę podobnej rangi przyjdzie poczekać... ale tylko do jesieni 2004. Właśnie na ten termin japońska firma Konami zapowiada premierę czwartej już odsłony rewelacyjnej serii PRO EVOLUTION SOCCER.

Podobnie jak przy poprzedniej części, i tym razem zmian ma być całkiem sporo. Jedną z bardziej znaczących jest pozyskanie oficjalnych pierwszoligowych licencji dla Holandii (Casino Eredivisie), Hiszpanii (Primera Division) oraz Włoch (Serie A). Oznacza to, że w końcu możesz liczyć na oryginalne nazwiska piłkarzy występujących w tychże ligach oraz oficjalne zestawy trykotów poszczególnych zespołów. Żeby było nawet bardziej realowo, w trakcie meczu na skutek zmian pogodowych wszystkie stroje mają stawać się brudniejsze/bardziej mokre. (Idąc tym tropem, może w ramach równouprawnienia

należy rozwinąć pomysł i reaktywować wyzwoloną amerykańską ligę kobiecą, umieszczając ją w PES4, a następnie wprowadzić obowiązkową tradycyjną wymianę koszulek po każdym meczu?!). Do powyższych 56 licencjonowanych dochodzą 84 kluby z „reszty” świata oraz 50 reprezentacji narodowych (w sumie ponad 4500 zawodników). Niestety, na naszą rodzimą ekstraklasę będzie trzeba pewnie kilka lat poczekać. Chyba że w zbliżającym się sezonie Wisła wygra Ligę Mistrzów, Legia Puchar UEFA, a jeden z czołowych polskich trenerów zostanie selekcjonerem reprezentacji Japonii :).

Wracając do głównego wątku, nieoficjalne źródła podają, że negocjowane są również licencje dla angielskiej Premiership, niemieckiej Bundesligi i francuskiej Ligue 1. Do października daleko, więc może szefom Konami uda się uzgodnić niezbędne szczegóły.

Wszystkich zawodników ma cechować bardziej szczegółowy model sylwetki. Zaktualizowano też dane dotyczące ich wzrostu i poziomu umiejętności. Dodano także charakterystyczne ruchy wyróżniające gwiazdy międzynarodowego formatu oraz nowe techniki wykonywania rzutów wolnych/jedenastek – np. dwóch piłkarzy stoi przy piłce podczas wykonywania „wolnego”. To, który z nich uderzy bądź czy będzie próba markowania strzału, ma zależeć tylko od ciebie.

Dalsze ulepszenia to m.in. nowy system dryblowania, oferujący pełniejszą kontrolę nad piłką w pojedynkach „jeden na jeden”,

bardziej precyzyjne krosy i podania po ziemi czy elementy podkreślające indywidualne umiejętności piłkarzy – w stylu unikania spalonego (Inzaghi, Szewczenko) albo panowania nad piłką przy liniach bocznych/końcowych (gra „po wapnie”).

Po raz pierwszy w historii PES'a pojawią się na murawie sędziowie nadzorujący przebieg meczu tak, aby ten toczył się zgodnie z zasadami fair-play. Równocześnie Sztuczna Inteligencja arbitrowi ma ulec poprawie, np. przywilej korzyści będzie stosowany tylko przy drobnych przewinieniach, a kartka dla faulującego zawodnika może zostać wręczona dopiero po zakończeniu „puszczonej” akcji.

Jak widać, nowinek jest całkiem mnóstwo. O najważniejszych już się dowiedziałeś. Pozostałe opiszę, gdy tylko pojawi się wersja recenzencka, czyli najprawdopodobniej w okolicach października.

To pierwszy raz, kiedy Konami decyduje się w przeciągu jednego roku wydać kolejną część PES'a i to w wersji obsługującej aż trzy platformy – peceta, PS2 i Xboxa. Podejrzliwym sceptykom może nasunąć się myśl – a nuż chcą z człowieka wycisnąć kilka dodatkowych PLN'ów? Sądzę jednak, że słynącej z rzetelności i innowacyjności japońskiej firmie należy się DUŻY kredyt zaufania. W przeciwieństwie do niektórych produkcji konkurencji, wielokrotnie dowiedli, że zależy im nie tylko na forsie.

Nic tak nie ostudzi zapалу ścigającego cię oponenta jak cios łokciem w nos



Cel. Pal. I biada temu, kogo trafi rozpędzona piłka

PES4

Piłka nożna

* Konami
* www.pes4.com

☐ Wersja polska
☐ Tryb multiplayer

* Premiera: czwarty kwartał 2004
* Gra dla: PC, PS2, Xbox

Niekwestionowany cesarz wśród piłek nożnych, król ośmiu konsolowych padów, książę pola karnego – na razie wiadomo, że jesienią wpadnie do nas z wizytą

B.SOKAL

Syberia II



„Dla mnie gra ideal.”

Ocena: 9,5/10

REKOMENDACJA
GRY OnLine

www.gry-online.pl

„Dla mnie Syberia
jest cudownym, wspaniałym
miejscem, pełnym życia i uroku,
którego piękna nie jestem
w stanie wyrazić.”

Ocena: 86%

CLICK!

„Jedna z najlepszych
gier komputerowych.”

Ocena: 4,5/6

KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



www.syberia2-game.com



1 2
00
2 DYSKI



Play

„Każdy kto skończył część
pierwszą, powinien dopowiedzieć
sobie resztę historii grając
w dwójkę.”

Ocena: 8,3/10

VIRUS™

„Gra jest rewelacyjna!”

Ocena: 9/10



„Grając w Syberię znowu
poczułem się jak dzieciak
z wypiekami na twarzy,
odpalający swoją pierwszą
grę komputerową.”

Ocena: 9/10

Ballada o tym, jak jedna włochata małpa samodzielnie zmiażdżyła oddział nadętych robaków...

CREATURE CONFLICT

THE CLAN WARS



Internetu wprowadzili z opóźnieniem. W efekcie różnice pomiędzy WORMS a późniejszym o sześć lat WORMS WORLD PARTY policzyć można na palcach jednej ręki, amputowanej mniej więcej na wysokości nadgarstka.

Drgnęło rok temu. Programiści Team17 odważyli się przenieść robaki w trójwymiar. Co prawda stało się to w czasach, gdy o grafice 2D nie pamiętali już nawet najstarsi górale, ale i tak gracze byli szczęśliwi. Z kolei zapowiedziany na jesień 2004 WORMS: FORTS UNDER SIEGE

Dobry robak to martwy robak – chciałoby się rzec. Skąd ta nienawiść? To kara za wtórność! Kultowa seria przez długie lata stała w miejscu, oferując co najwyżej nowe bronie i bardziej dopracowane lokacje. Jej twórcy bali się radykalnych zmian, z niechęcią patrzyli na nowe tryby rozgrywki i nawet wsparcie dla

przyniesie możliwość budowania własnych zamków. Skąd ten ruch? Skąd ten pęd do zmian? To zbawcza moc konkurencji, Panie miej ją w swej opiece! **Węgierska Cenega wytoczyła niedawno ciężkie działo pt. CREATURE CONFLICT: CLAN WARS** (znane też jako ANIMAL PLANET), które może poważnie zagrozić bez-

piecznej do niedawna pozycji WORMSÓW.

Akcja gry toczy się w kosmosie, na powierzchni jednej z dwunastu niewielkich planet. Do niedawna panował tam pokój, spokój i cisza, ostatnio jednak na głębie zwaliły się tytułowe zwierzęce klany. Wprawne oko biologa w mig wypatrzy wśród nich ciężkozbrojne ekipy skunksów, świni morskich i pawianów o gołych tyłkach. Towarzyszą im napakowane króliki, twarde jak stal rosomaki, a także hieny, krety, gibbony i kozy. Każda z drużyn składa się z maksymalnie ośmiu stworzeń danego gatunku i wprost dyszy nienawiścią do innych zwierzątek.



Rasizm w czystej postaci!

Gracze poruszają swymi oddziałami na zmianę, w ograniczonych czasowo turach. Rozmieszczają swe zwierzęki na planszy, starając się wykorzystać nierówności terenu, następnie przystępują do ataku. Wybierają jedno ze stworzeń, przemieszczają je w dowolne miejsce, wskazują broń i loją z niej, jakby robaka zobaczyli. Ich pociski rozwalają naturalne osłony na strzepy, dziurawią planetę, niszczą nagromadzone na niej sprzęt, przeczesują ziemię niczym dziki w czasie grzybobrania. Po chwili seria eksplozji kończy się i następuje kolejna tura. Wygrywa oczywiście ta drużyna, która jako pierwsza wyśle całość sił przeciwnika na spotkanie z Wiecznie Śpiącym Bykiem, Panie świeć nad jego duszą.

Zabawa nie różniłaby się znacząco od ostatnich WORMSÓW, gdyby nie cała masa różnych uduziwień, broni i trybów zabawy. Autorzy zapowiadają kilkadziesiąt rodzajów broni, począwszy od zwykłych pistoletów, przez bazooki, katany i miotacze płomieni, na tykających aktówkach, żelazkach i gazie łzawiącym skończywszy. W jednym



To, że ktoś jest pomarańczowy i nagi, nie oznacza, że nie może dać w łeb

z ciekawszych trybów tury trwają równo minutę i w tym czasie gracz może przestawić większą ilość zwierzątek (przeprowadzając w ten sposób bardziej skoordynowane ataki). Kiedy indziej na planecie, na której walczą futrzaki, pojawiają się ruchome platformy czy bloki, które rozpadają się wkrótce po wskoczeniu na nie. W efekcie gra upodabnia się chwilami do zwariowanej platformówki TPP.

Zwariowany humor, prześmieszne odzywki, oryginalna grafika wykorzystująca technologię cell shading – to kolejne zalety programu. I nawet jeśli nie zdoła on pokonać WORMS FORTS: UNDER SIEGE, to z pewnością przyniesie powiew świeżości. Robakom jest on bardzo potrzebny – jeszcze do niedawna skąposzczety gonili w piętke...

Robaczywe tanki

To SCORCHED EARTH, produkcja nazwana buńczucznie przez autorów matką wszystkich gier, zapoczątkowała serię WORMS. W programie sterowałeś gromadą dzikich górskich czołgów, waląc z rakiet, napalmów, death headów i MIRV'ów. Mogłeś nawet zaopatrzyć swój tank w spadochron! Dzięki niemu ważący kilkadziesiąt ton kolos osiadł na ziemi, jakby był dobrą wrózką z bajki o Kopciuszku. I to jest właśnie ta legendarna magia gier...



Creature Conflict: Clan Wars

Turowa zręcznościówka

* Mithis Interactive / Cenega Poland
* www.mithis.hu

☒ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: luty 2005
* Gra dla: PC, PS2, Xbox

Uwaga, uwaga! Wszystkie WORMSY duże i małe proszone są o przejście do kanałów ewakuacyjnych. **Na nasze ziemie wtargnęły ZWIERZĄTKA!**



Wierzby zaczęły płakać na widok słonia, który dał się zgłanować chomikowi

colin mcrae rally

2005

Szybciej niż przewidywano, doskonały jak zwykle – piąty Colin nadjeżdża!



To doskonała wiadomość dla fanów gier samochodowych, a zwłaszcza dla miłośników rajdów firmowanych przez szkockiego kierowcę, Colina McRae. Piąta odsłona serii z jego nazwiskiem w tytule pojawi się już w tym roku, na jesieni. Co zabawne, nazwa wskazuje na odleglejszą premierę – COLIN MCRAE RALLY 2005. Nie wiadomo, czy to zagranie pod publiczność amerykańską (tam gra pojawi się na przełomie 2004/2005), czy też może wynik asekuracyjnej postawy – być może twórcy boją się opóźnień.

Zanim opowiem o nowinkach i zmianach, jakie pojawiają się w najświeższej odsłonie znamienitej serii, warto wspomnieć o jednej stałej, towarzyszącej Codemasters od lat. O grze niby jest głośno, ale informacji dla prasy i odbiorców nie ma zbyt wiele. O demo już w ogóle nie wspominam, bo jego brak na tak późnym etapie produkcji to znak firmowy Brytyczników. Karmi nas za to listą samochodów, garścią najważniejszych wiadomości i kilkoma marniutkimi screenikami. „Macie, napchajcie się i wara od naszego dzieła!” – według mnie przekaz jest właśnie taki.

No, dość narzekać. I tak wszyscy wiemy, że kolejny Colin znów pobije konkurentów na głowę. Autorzy nęcą zupełnie nowym trybem rozgrywki o nazwie Career Challenge.

Zasada jest prosta, znana z innych rajdówek – zaczynasz na

samym dole hierarchii rajdowej i dzięki sukcesom w niższych ligach awansujesz na wyższe szczeble, zyskując dostęp do coraz lepszych aut. Tych będzie łącznie trzydzieści. Wypada też wspomnieć, że łączna liczba różnego typu rajdów wynosi 23, co pozwoli graczowi przebyć więcej niż 300 tras. Zakładam, że spora część z nich będzie się powtarzać, bo nie wyobrażam sobie, że ktokolwiek był w stanie zaprojektować aż tyle zindywidualizowanych tras. W najważniejszym trybie, czyli Championship, czeka cię 9 rajdów, z których każdy składa się z ośmiu odcinków. Ponadto są jeszcze cztery odcinki superspecjalne. Osiem krajów – lokacji wyścigów – znasz już z poprzednich części (Finlandia, USA, Szwecja, Grecja, Hiszpania, Japonia, Australia, Wielka Brytania). Do tego dorzucano rajd na terenie Niemiec. Jeśli ktoś ma ochotę wczuć się w samego Colina, wystarczy ruszyć na trasę rajdu 4WD Championship, gdzie



LISTA POJAZDÓW ZAPOWIEDZIANYCH W COLINIE 2005

USA 2005

- Subaru Impreza WRX
- Ford Focus Rally Car
- Citroën Xsara Rally Car
- Mitsubishi Lancer Evo VII
- Porsche 216 Rally Car
- Volkswagen Golf R32
- Audi A3 Quattro

USA 2004

- MG ZT
- Subaru Sambar Car
- Volkswagen Polo Stage 180i
- Toyota Celica GT-4
- Ford Focus Rally Car

USA 2003

- Audi Sport Quattro S1
- MG ZR4
- Porsche 216 T16 Evo2
- Ford RS200

USA 2002

- Lexus SC400
- Lexus LS7
- Ford Sierra RS Cosworth
- Alfa Romeo Alfa Romeo GT

USA 2001

- Alfa Romeo 147 GTA
- Alfa Romeo 156 GTA
- Volkswagen Golf R32

USA 2000

- Lexus LS700L
- Mitsubishi Shogun Montero Evolution II
- Nissan Skyline GT-R

USA 1999

- Volkswagen Beetle RSI
- Ford Escort Mk1
- MGF-Sports Special
- 1987 Morris Mini Cooper S

USA 1998

- Ford Escort RS Cosworth
- Lexus LS400
- Toyota Celica GT-4
- Subaru Impreza 22B STi

„Latający Szkot” występuje osobiście.

Fizyka jazdy to realizm czwartej części serii połączony z arcade'ową dynamiką części trzeciej. Zgodnie z tradycją, samochody będą mieć jeszcze więcej wielokątów, co tym razem pozwoli na pokazanie najmniejszych zadrapań lakieru na karoserii. Programiści z Codemasters zapowiadają obecność dodatkowej kamery (z pozycji przedniej maski) i bardziej interaktywne otoczenie, np. liście opadające w momencie uderzenia w drzewo. Ciekaw je-

stem, jak to w rzeczywistości będzie wyglądać? I czym jeszcze od strony graficznej autorzy nas zaskoczą? Ponoć po mocnym uderzeniu obraz ma się na chwilę rozmyć, żeby bardziej realistycznie oddać „klimat” wypadku. To także może być całkiem interesujące.

Niestety, poza opcją split-screen pecetowcy nie będą mogli zmierzyć się z innymi graczami. Co innego posiadacze Xboxów i PS2 – tutaj Multiplayer pozwoli na potyczki do ośmiu graczy równocześnie. Zachowano kilka opcji, które pojawiały się w poprzednich częściach Colina – próby czasowe, krótkie wyścigi po nowe części i usprawnienia do samochodu (nowinka z czwartej części). Premiera gry zapowiadana jest na wrzesień i co istotne – wreszcie na wszystkie platformy równocześnie.



Colin McRae Rally 2005

Platformy

- Codemasters / CI Projekt
- www.codemasters.com

- Wersja polska
- Tryb multiplayer

- Premiera: wrzesień 2004
- Gra dla: PC, PS2, Xbox

Colin – i wszystko jasne. Jeszcze więcej, jeszcze lepiej, jeszcze ładniej, już niedługo w sklepie

Nadchodzi sequel „nocnego koszmaru kloszarda” – wszystkie pijaczki zwiewają w popiołek z jeźdźni!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Mistrz kierownicy

Pod kółkami pojawią ci się nowe, realistyczne drogi. FANTASTYCZNE! Ukończą kontynuację i wywołają Forę Speeda. Odmowa jazdy jest tylko dla kłopotliwych kierowców. W tej grze ponownie rywalizuj z przemyślnymi kierowcami. Jedyną specjalną funkcją jest...? W grze pojawią się nowe, realistyczne drogi. FANTASTYCZNE! Ukończą kontynuację i wywołają Forę Speeda. Odmowa jazdy jest tylko dla kłopotliwych kierowców. W tej grze ponownie rywalizuj z przemyślnymi kierowcami. Jedyną specjalną funkcją jest...?

Złap mnie, jeśli potrafisz

Drugi „andergralnd” z pewnością zrobi wszystkim dobrze. Gra ma być pełnowartościowym sequelem, a nie nędznym „expansion pack”. Tym razem wypasiona metropolia zostanie podzielona na 5 dzielnic, które łącznie zaopatrzą aż 200 km dróg. W porównaniu z zaledwie 40 km z części pierwszej to imponujący wynik. Co więcej, miasto zostanie spowite drogami szybkiego ruchu, co oznacza możliwość komfortowego przemieszczania się między miejscami „zapalnymi”. Musisz bowiem wiedzieć, Szanowny Czytelniku, że charakter rozgrywki ulegnie tym razem gruntownej zmianie. Rozszerzony zostanie zakres uciech: zamiast suchych wyzwań, następujących po sobie w nieprzerwanym ciągu (112 wyścigów w „jedynce”), tym razem, niczym w MIDNIGHT CLUB 2, z morza

ruchu ulicznego wyłowisz zawodników chętnych do rywalizacji. Ewentualnie losowo przystąpisz do wyścigów o określonym charakterze (np. jeśli nie lubisz „driftować”, omijasz te wyzwania). Delikwentowi należy usiąść na ogonie i nie pozwolić się zgubić – w ten sposób przystępujesz do starcia. I tu ciekawostka: oponenta musisz wyprzedzić co najmniej o 300 metrów (tryb Outrun). Mroczny klimat nocnych wyścigów spotęguje rozwiązanie znane z serii GRAND THEFT AUTO: tuning lub malowanie fury skuteczniejsz w „zakładach usługowych” rozproszonych po mieście. To samo odnosi się do sklepów z częściami do tuningu – tych znajdziesz w grze 20. Dostępnych elementów tuningowych pojawi się dwukrotnie więcej niż w pierwszej części, przy czym na szczególną uwagę zasługuje nowa „dźiedzina”, czyli car audio. Po wrzuceniu do bagażnika stosownego zestawu będzie można cieszyć się lepszym oraz donośniejszym brzmieniem, a idę o zakład, że dostępne będą bonusowe tracki. Lista przygrywających kawałków nie została jeszcze opublikowana, jednak mając

w pamięci świetną muzykę z „jedynki” liczę na gorący, czarny beat.

Nadjeżdża prawdziwa kasa

Kolejną nowością będzie opcja wymiany drzwi na takie otwierane do góry („skrzydła”), niczym w Lamborghini – design samochodów stanie się jeszcze bardziej agresywny. W grze znajdzie się przeszło 30 wózków (odpowiednio drogą licencje), m.in. ze stajni Forda, Mitsubishi, Nissana, Toyoty i Volkswagena. Póki co nie



W kwantyzowanych interwałach czasowych (nie oglądało się „Star Trek’a”?) ukazują się kolejne odsłony serii, która podbiła serca graczy. Inaczej więc być nie mogło – po ogromnym sukcesie NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (dla przypomnienia – 3 miliony sprzedanych egzemplarzy! Rewelacja!) firma Electronic Arts zapowiedziała wypuszczenie sequeła, który obecnie dostarcza studio Black Box (wewnętrzny dev. EA). Chłopaki dają z siebie wszystko, mając świadomość, że z bronią w plecach wygląda się głupio (krążą pogłoski o tajemniczych mailach z pogróżkami z Polski...). Tomasz Jarzębowski – specja od marketingu z polskiego oddziału EA, z którym miałem okazję niedawno rozmawiać – rozpięta wręcz energia, gdy snuje wizję nt. tej gry.



Poprzednie wersje Need for Speed

Seria NEED FOR SPEED jest jedną z nielicznych w historii gier wideo, które doczekały się tak wielu „rozgałęzień”. Zaczęło się od klasycznych NFS, później światło dzienne ujrzały dwie części HOT PURSUIT, PORSCHE UNLEASHED, a od niedawna rządzi UNDERGROUND. Od początku istnienia serię wydaje Electronic Arts, która dzięki niej zbiera prawdziwe kokosy (winosem NFS zarzone zostały wszystkie platformy). Ciekawe, co przyniesie przyszłość? Póki co pewnie jest, iż EA stworzyła kolejną gwiazdę, za co część jej i chwala. Premiera UNDERGROUND 2 odbije się w prasie szerokim echem – to pewniak. Natomiast czy diabeł będzie zabiegał o względy EA – czas pokaże...



wiedomo nic na temat konkretnych modeli, co jednak tylko podgrzewa atmosferę. Jako że czują patologiczny pociąg do samochodów, oto moje pobożne życzenie: zobaczyć więcej europejskich fur typu Audi A6, Alfa... Wracając do tuningu, gracz otrzyma do dyspozycji większe kwoty, co otworzy przed nim nowe możliwości. Jeśli jednak przesadzisz z dopakowaniem osiągnięć zapominając np. o hamulcach, poczujesz skutki „bliskich spotkań pierwszego stopnia” z elementami otoczenia – tu niezbyt przyjemnymi dla gębuni betonowymi ścianami.

Wprawdzie malownicze wypadnięcie przez przednią szybę i taplanie się we własnym barwniku nie wchodzi w grę, ale...

„Turbo” jak nowe

W trybie Kariera czeka cię 150 wyścigów. Warto w tym momencie wspomnieć o dopieszczeniu pewnego elementu zabawy, który w „jedynce” zawodził. Mowa o podtlenku azotu („turbo”): o ile w UNDERGROUND w każdym wyścigu występowała ograniczona ilość rzeczoności, tak w sequelu będzie można uzyskać więcej „turbo” wariując na drodze, szafując życiem, korzystając ze skrótów, skacząc na hopach (ja chcę więcej mostów!) i prowadząc furę w mniej lub bardziej kontrolowanych poślizgach. Pachnie to serią BURNOUT (konsolowy exclusive, wydawcą jest również EA, która odkupiła prawa do serii od podupadającej firmy Acclaim). I bardzo dobrze, gdyż patent ten sprawdza się wymiennie, skutecznie motywując do działania.

Poleje, powieje...

Poza Karierą „dwójka” zafascynuje wszystkie znane z prequela tryby zabawy. Nie zabraknie również internetowych pojedynków. Oprawa graficzna uległa poprawie, co szczególnie cieszy w kontekście wersji konsolowych. O ile pe-cetowa „jedynka” trzymała wysoki poziom, tak o wersjach konsolowych nie można było tego powiedzieć (szczególnie PS2). Sequel zapowiada się ładniejszy, w otoczenie oraz same fury wpakowano więcej polygonów, miasto jeszcze intensywniej tętni życiem, cieszą takie smaczki jak mgła mająca na horyzoncie. Zamieszczane w Internecie filmiki utwierdziły mnie w przekonaniu, że engine został rozsądnie zoptymalizowany. Rozbudowanie miasta pod względem architektonicznym pociągnie za sobą również takie patenty jak zmienne warunki atmosferyczne. Developer zapowiada kilka odmian deszczu (od „kapuśniaczku” do „leje jak z cebra”) i wiatru, w dodatku zmieniających się w trakcie zabawy. Niewątpliwym atutem serii jest dynamika rozgrywki. Może początkowo nie czuje się jej zbyt mocno, ale po konkretnym dopakowaniu fur krajobraz gna zdecydowanie szybciej. W U2 efekt zostanie dodatkowo wzmocniony dzięki wpakowaniu w otoczenie



popylejących pojazdów większej liczby drzewek i podobnych szczegółów. Mniemam!!!

Na pożegnanie

Swoboda przemieszczania się po mieście zażegna nudę znaną z „jedynki”. Równie smakowicie wypadają zapowiedzi rozszerzenia parku maszyn oraz wrzucenia sprzętu audio. NFS: UNDERGROUND 2 będzie z pewnością tak szybką, arcade'ową pozycją, że pachy się spocą – bez dwóch zdań! Fanom serii z pewnością nie muszę rekomendować niniejszego tytułu, nieprawdaż? Wszak prawdziwy rozumiec to teraz przyjmuje na klatę mandaty za nierozważną jazdę po mieście w środku nocy oraz chemikuje podtlenek azotu, aby w listopadzie podnieść podłogę od uwarzonej przysmaki. Będzie dużo łomotu!



NFS: Underground 2

Wyścigi samochodowe

- * EA / EA Polska
- * www.eagames.com/official/nts/underground2/pl

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- * Premiera: listopad 2004
- * Gra dla: PC, GC, PS2, Xbox

Jeśli EA schrzani ten tytuł, prześlij do siedziby firmy sześć dwumetrowych kawałków szyny kolejowej!



Sitting Ducks

Świat według kaczek



ODJAZDOWE PRZYGODY SUPER PACZKI



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel. (0) 71 73 73 73
e-mail: przeznacz@techland.pl

Szukaj w kiosku

Demo angielskiej wersji w GAMER 5-6/2004 - 4,90zł w Twoim kiosku

KOMPUTER CD

7500 KLIPARTÓW 2004

2cd 9,90zł

TEL. (22) 832 54 30

Mój Komputer

1 2004

1cd 9,90zł

WWW.PLAY.COM.PL

MASSIVE ASSAULT

MUSIC CD

3 9,95zł

SMS + 48 604 100 500

PREMIERA W SUPER GENIE!

Do 500 pierwszych zamówień koszulka GRATIS!

KUPUJĄC MAXGAME 7/2004 OSZCZĘDZASZ 54zł

Emocjonujące pojedynki, zbrojne potyczki i wielkie bitwy

POJEDYNKI

Współczesna strategia przygodowa

STRATEGIA

ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SPRAWDZONEMU SILNIKOWI SERIOUS SAM!

PREMIERA W SUPER GENIE!

MNÓSTWO POZIOMÓW I KREATUR DO WYMORDOWANIA

12 PEŁNYCH WERSJI W TYM: NITRO FAMILY, PACIFIC WARRIORS 1 oraz inne...

NITRO FAMILY

MAX GAME

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

2cd 19,90zł

SZUKAJ W: KIOSKACH

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

2cd 19,90zł

3cd 29,90zł

CD MANIAK

12 9,90zł

SZUKAJ W: KIOSKACH OD 5. 2004

MAX GAME

PL

5 PEŁNYCH WERSJI

Polska premiera gry w ULTRA niskiej cenie 19,90zł (światowa cena ponad 150zł)

CHAIN OF COMMAND

PL 9,90zł

WWW.CDMANIAK.PL

CHAIN OF COMMAND - PREMIERA POLSKA W CD MANIAKU! 4/2004

40 stron o grach i programach PC. GAMER EXTRA - już w kiosku!



PROMOCJE

GAMER EXTRA 1/2004



Niezależnie co zamówisz dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!

Wielki konkurs: czytaj w środku!

ZAMÓWIENIA



TEL 0 (prek) 22 832 54 30
TEL 0 (prek) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prek) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prek) 22 832 54 31
e-mail: play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY
WARSZAWA 01-652
ul. Potocka 14 paw.3

MANEŻER PIŁKARSKI 2004/2005



EJAY DANCE 4 19zł
EJAY RAVE SUPERPACK 19zł
EJAY 360 EXTREME 19zł

EJAY TECHNO 3 19zł
FIREWALL PRO 19zł
DYKTANDO 19zł

ATLAS ŚWIATA 19zł
DYSLEXIA 2004/2005 19zł
WWW STUDIO 2004 19zł

DRIVER 3 109zł
TOCA R.D.2 84zł
HARRY POTTER WIEZIEN ASTRABANDU 118zł

MARSHALL ASSAULT PL 19zł
X2 THE THREAT 45zł
Tajemnicza Wyspa 19zł

GUNSHIP TANK KILLER 19zł
ALIEN SHOOTER 10zł
FIRE FIGHTER 10zł



MEGAPACK 19zł
Szukaj w kioskach w MEGAPACK 1/2004 i MANEŻER PIŁKARSKI 2004/2005. Na 250 zł otrzymasz 3 pełne wersje gier: Alien Shooter PL, Wanted Guns PL, PC CIĄK 2004 PL, 3D American Football oraz Massive Assault NETWORK!

MANEŻER PIŁKARSKI 2004/2005 19zł

TOP 10 GRY
1. HARRY POTTER WIEZIEN ASTRABANDU
2. X2 THE THREAT
3. TOCA RACE DRIVER 2
4. ALIEN SHOOTER PL
5. MARSHALL ASSAULT PL
6. GUNSHIP TANK KILLER
7. ENIGMA RISING TIDE PL
8. TAJEMNICZA WYSPA PL
9. WANTED GUNS PL

TOP 5 PROGRAMY
1. EJAY DANCE 4
2. GRY LICZBOWE 2004
3. COSMOPOLITAN 3
4. FOTO STUDIO
5. EJAY TECHNO 3 PL

Nowości
1. THIEF DEADLY SHADOWS PL
2. SOLDIERS PL
3. EUROPA UNIV. KROKOWIE WIED. PL
4. JOINT OPERATIONS
5. CASTLE STORM

ZAPOWIEDZI
1. SPYKATAN + TROJAN RE.
2. CHATOTS OF WAR PL
3. ZŁOĆ KAMPIN PL
4. ETROM PL
5. THE RAIL PL
6. TYTUS ROMAN I KATYMER PL
7. DEACTIVATION PL
8. BAZILISKI BAYLIS KRY 3 PL
9. MALUCH RACER 2
10. COMBAT WISSEIN RANIS RUSIA

FAR CRY 99zł
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO 118zł

114zł
118zł

19zł
19zł
110zł

3 PEŁNE WERSJE GIER DLA DZIECI!
SPIDI
PARG
PAC QUEST

3 pełne gry dla dzieci oraz wiele wersji grywalne demo zapewni godzinę zabawy nawet najbardziej wybrednym
SPIDI
PARG
PAC QUEST
MaxKids Extra 2/2004
SZUKAJ W KIOSKACH OD 10.8.2004

TEL. (22) 832 54 30

WWW.PLAY.COM.PL

SMS +48 604 100 500

GAMER 7/2004

4 Pełne wersje gier: TANK KILLER, MARSHALL ASSAULT, X2 THE THREAT, TOCA R.D.2. Na okładce: GAMER EXTRA 1/2004. W środku: recenzje: Krok i Maszyna, Krok i Maszyna, Krok i Maszyna.

GAMER 4.90zł
SZUKAJ W KIOSKACH

MAX KIDS 7/2004

Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: IceLand PL oraz Szalony Lunch PL - za jedyne 4.90zł. Na płycie znajdziesz również grywalne demo wielu gier dla dzieci.

MAX KIDS 4.90zł
SZUKAJ W KIOSKACH

KOMPUTER GO 7/2004

Waż w kioskach: Pełne wersje: WINSTALL 2004 PL, PC-ETP PL, AIRLINES 2 PL, AntyVirus 12, 1000sz, Kiparowe wektorowych, Instalacja i aktualizacja, oraz wiele innych przydatnych pomocy.

KOMPUTER GO 4.90zł
SZUKAJ W KIOSKACH

1.50zł

4.90zł

4.90zł

Jeśli nie chcesz płacić - ściągaj go za darmo z www.MANGAME.info w PDF-ie

Temat i gatunek niezbyt oryginalny, ale twórcy KOHANA chcą odejść od schematu

AXIS & ALLIES

Kamikaze

Kamikaze („boski wiatr”) to jedna z broni specjalnych, z których można skorzystać dowodząc Japończykami w AXIS & ALLIES. W trakcie II wojny samobójcze misje podejmowano na rozkaz admirała Takijoro Onishiego, dowódcy japońskiej 1. Floty Powietrznej stacjonującej na Filipinach. Ten sposób zwalczania marynarki wojennej został po raz pierwszy zastosowany podczas bitwy o Filipiny, a potem także m.in. w czasie obrony Okinawy. Według różnych źródeł, japońscy piloci-samobójcy zatopili od 26 do 34 amerykańskich okrętów bojowych, a około trzydzieści uszkodzili. Kamikaze podejmowali walkę aż do ataków atomowych na Hiroszimę i Nagasaki, lecz z biegiem czasu ich skuteczność była coraz niższa.

Gdyby zliczyć wszystkie gry komputerowe, które albo są strategiami czasu rzeczywistego, albo traktują o II wojnie światowej, pewnie doszlibyśmy do około tysiąca. W takim tłumie niezbyt łatwo jest pokazać coś oryginalnego. Są jednak przypadki, których nie da się łatwo sklasyfikować. Jedną z gier, które potrafiły odejść od klisz gatunkowych, była strategia KOHANA: IMMORTAL SOVEREIGNS. Teraz jej twórcy pracują nad eRTeeSem AXIS & ALLIES. Tytuł ten powinien być dobrze znany starszym miłośnikom gier o II wojnie światowej – swego czasu triumfy święciła tak właśnie nazwana planszówka. Później wydano także grę komputerową, strategię turową, znów pod takim samym tytułem. Tym razem jednak produkt TimeGate koncentrować się będzie zasadniczo na walce w czasie rzeczywistym.

Jednostki zdobywają doświadczenie bojowe

choć istnieje także opcja planszowa. W tym przypadku rozgrywka toczyć się będzie na podobnych zasadach, jak w grze opartej na sześciennych polach.

Historycznie, ale nie zawsze

Główny tryb rozgrywki stanowią jednak trzy kampanie rozgrywane jako RTS. Na państwa Osi i aliantów przypada po jednej, natomiast przygoda nr 3, bardziej skomplikowana i dynamiczna, pozwoli ci podbić cały glob dowodząc jednym z pięciu największych mocarstw. Ciekawe tylko, czy oznacza to, że istnieje możliwość skonfrontowania np. Rosjan z Brytyjczykami? Taka opcja byłaby dość dziwna w kontekście II wojny, ale mogłoby być całkiem ciekawie... W kampaniach liniowych etapy brytyjskie, rosyjskie i amerykańskie są w większym stopniu osadzone w realiach historycznych. W przypadku misji niemieckich i japońskich twórcy chcą minimalnie odejść od historii i być może coś nieco zmienić zakończenia bitew. Za to w stu procentach zgodnie z prawdą historyczną zaprojektowano modele sprzętu wykorzystywanego po obu stronach konfliktu. Pojawiają się też najsłynniejsi dowódcy II wojny, że wspomnę choćby o Zukowie, Pattonie, Rommlu czy Eisenhowerze.

Każdy z wielkich liderów armii posiada „specjalne zdolności”, które co jakiś czas można uaktywniać. I tak na przykład możesz wykorzystywać propagandę, wysyłać na wroga rakiety V2, pilotów kamikaze, a nawet bombę

Czołgi można ustawić w trzech formacjach



W trakcie misji możesz wezwać posiłki z powietrza

atomową. Rzecz jasna, nie można z tych specjalnych cech korzystać do woli – po pierwsze, są wyjątkowo kosztowne, a po drugie, użycie ich po raz kolejny wymaga odczekania odpowiedniej ilości czasu (tak jak w C&C GENERALS).

Doświadczenie przede wszystkim

Tworzenie jednostek bojowych – piechoty, lotnictwa czy pojazdów zmechanizowanych – kosztuje określoną ilość gotówki (pieniądze to podstawowy „zasób naturalny” w grze). Jeśli bez opamiętania rzucisz się w produkcyjny wir, okaże się, że szybko zacznie brakować ci forsy. To niesie ze sobą jeszcze jeden negatywny skutek – jednostki są słabe na polu bitwy, ponieważ nie starcza pieniędzy na ich utrzymanie i naprawę. Kasę zatem bę-

dziesz musiał wydawać rozsądnie, a swoje regimenty utrzymywać przy życiu. Z upływem czasu nabierają one doświadczenia, a przez to ich wartość bojowa rośnie. Regimenty składają się z batalionów (każdy reprezentowany przez postać żołnierza lub jeden czołg) w ilości od czterech do siedmiu. Możesz stracić ich część, ale dopóki jest choć jedna postać, istnieje możliwość, by w pełni odzyskać walory bojowe całego regimentu. Jeśli tylko zdołasz wrócić do bazy...

Warto wspomnieć o kilku cechach, które na pewno poprawią grywalność AXIS & ALLIES. Pojawiają się bardzo szczegółowe mapy (jak podczas prawdziwej wojny), kamerą będzie można do woli obracać, środowisko gry zaprezentowane zostanie w pełnym trójwymiarze. Prawie wszystkie struktury naziemne można składać i przewozić.

Z ostatecznymi ocenami wstrzymajmy się do premiery w listopadzie, ale już dziś można przypuszczać, że AXIS & ALLIES będzie jedną z ciekawszych strategii roku 2004.

Axis and Allies

• Axis –

• Allies –

• Wersja polska

• Tryb multiplayer

• Premiera

• Gra dla 1-2

AXIS & ALLIES ma szansę nie zagubić się w tłumie innych gier z gatunku RTS. Twórcy KOHANA na pewno o to zadbać

Kultowa gra w eXtra cenie! 19,99 PLN

Szukaj w kioskach w serii
eXtra Gra: 100% Sportu
oraz w sklepach
z grami komputerowymi.



TONY HAWK'S PROSKATER 4

NIE SĄ TO JEDYNE GRACIE, KTÓRZY WYKORZYSTALI TONY HAWKA

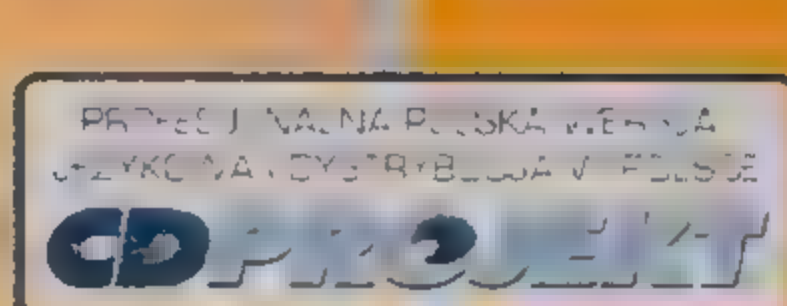
*De La Soul, Run DMC, N.W.A.,
Offspring, System of a Down*

WSPÓŁPRACOWALIŚMY Z NIEMI NA WERSJĘ POLSKĄ

*Tede, Mezo, O.S.T.R.,
Fisz, Wujek Samo Zło
i Człowiek Nowej Ery,
Tymon, Sweet Noise*



**Premiera
26 sierpnia!**



© 1999-2004 Activision, Inc. Wersja PC oraz Macintosh dystrybuowana przez Activision, Inc. oraz wszystkich współwłaścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Aspyr jest marką handlową Aspyr Media, Inc. Wszystkie pozostałe...

*Piją więcej niż my,
no i gry robią też
lepsze... Nowy
rosyjski hit może
zagrozić nawet
HALF-LIFE 2!*

YOU ★ ARE EMPTY

ПРАВДА
Правительство сам...
стоящее из...
способно защитить инвалидов



ЕЛЛОТВОМ БЕЛКОГО СТАЛИНА - ВПЕРЕД К КОМУНИЗМУ



Klatce, z napisem HALF-LIFE 2. Rzecz dzieje się w alternatywnym Związku Radzieckim, gdzie – tuż po II wojnie światowej – zostaje uruchomiony intensywny program badawczy. Każdy naukowiec dostaje do ochrony dwóch policjantów (z których jeden umie pisać, a drugi drapać się po mordzie) i pożegnawszy się z rodziną, trafia na długie lata do laboratorium. Dzięki wysiłkowi jemu podobnych kraj zamienia się w potęgę gospodarczo-militarną, której podstawę stanowią zamknięte dla ludzi z zewnątrz miasta, utrzymane w socrealistycznym stylu.

Niestety, jedno z laboratoriów popełnia straszliwie głupi błąd i zamiast nadczłowieka tworzy wirusa. W mieście wybucha panika, leje się krew, szerzy zaraźliwa mutacja, a bohater dochodzi do wniosku, że świat jest jednak piękny. Wychodzi z domu tak jak sto, chwytając jakiś kijastek i z jego pomocą usiłuje przetrwać. Nie liczy już na boszenie miasta. Marzy o tym, by uciec, by poinformować świat o zagrożeniu i zrobić z siebie herosa. Wierzy widać w trady-

cję przodowników pracy, liderów hut i kopalni...

W czasie zabawy zwiedzasz stację metra, przechodzisz do teatru, opery, kina i ogrodu botanicznego. Oglądasz też dzielnicę przemysłową z olbrzymimi fabrykami, magazynami i składnicami rdzewiejącego żelaza. Wpadasz do pobliskiego kołchozu, podziwiasz stojące na ulicach Moskwy, Włgi i Zaporozia, a także charakterystyczne, bardzo „polskie” sklepy z samymi hakami na wystawach. Ki dośłszytoko zamieniasz na pistolety Nagana, Kalasznikowy i Makymy. Podchosisz kamizelkę kuloodporną, dopalasz się prochami, kryjesz po ruinach, skradasz między blokami z karabinem przy ramieniu. Korzystasz też z samochodów, jeździsz tramwajami i autobusami. Oczywiście pod warunkiem, że wiesz, jak je uruchomić.

Twoi przeciwnicy przypominają mutantów niderlandzkiego koszmarnych snów. Są wśród nich chrobaki, opuchnięci twardziele, chudzielcy z ciężkimi młotami w dłoniach, koszmarnie siostrzyčky z domu pomocy społecznej, kurczaki o rozmiarach dużego dinozaura, oszalełe psy o przekrwionych oczach. Stworami kierują dobre procedury Sztucznej Inteligencji – niech ci się nie wydaje, że mutanty mózgów nie mają.

Programiści z byłego ZSRR rozkochali się w FPS-ach i szykują mnóstwo interesujących tytułów z tego gatunku. Prócz doskonale znanego STALKERA oraz KREED warto zwrócić uwagę na XENUS, historię młodego mężczyzny poszukującego swojej siostry w kolumbijskiej dżungli. Program łączy zręcznościówkę z rozbudowanym role-playem, a kodują go twórcy CODENAME: OUTBREAK. Nieźle zapowiada się też STALIN SUBWAY (znowu historia alternatywna, lata 50. i zamach na Stalina), mroczny horror PATHOLOGIC, luźnacka nawalanka HELL-FORCES, a także KREED 2. Będzie w co grać!

Gra pojawi się w sklepach na początku 2005 roku. Na dzień dzisiejszy wygląda bardzo dobrze, niektóre screeny tylko nieznacznie ustępują tym z HALF-LIFE 2. W pokonanie mistrza jednak nie wierzę, tym bardziej, że autorzy gry nie przewidują Multiplayera. Narzędzia do tworzenia modów go nie zastąpią...

You are Empty

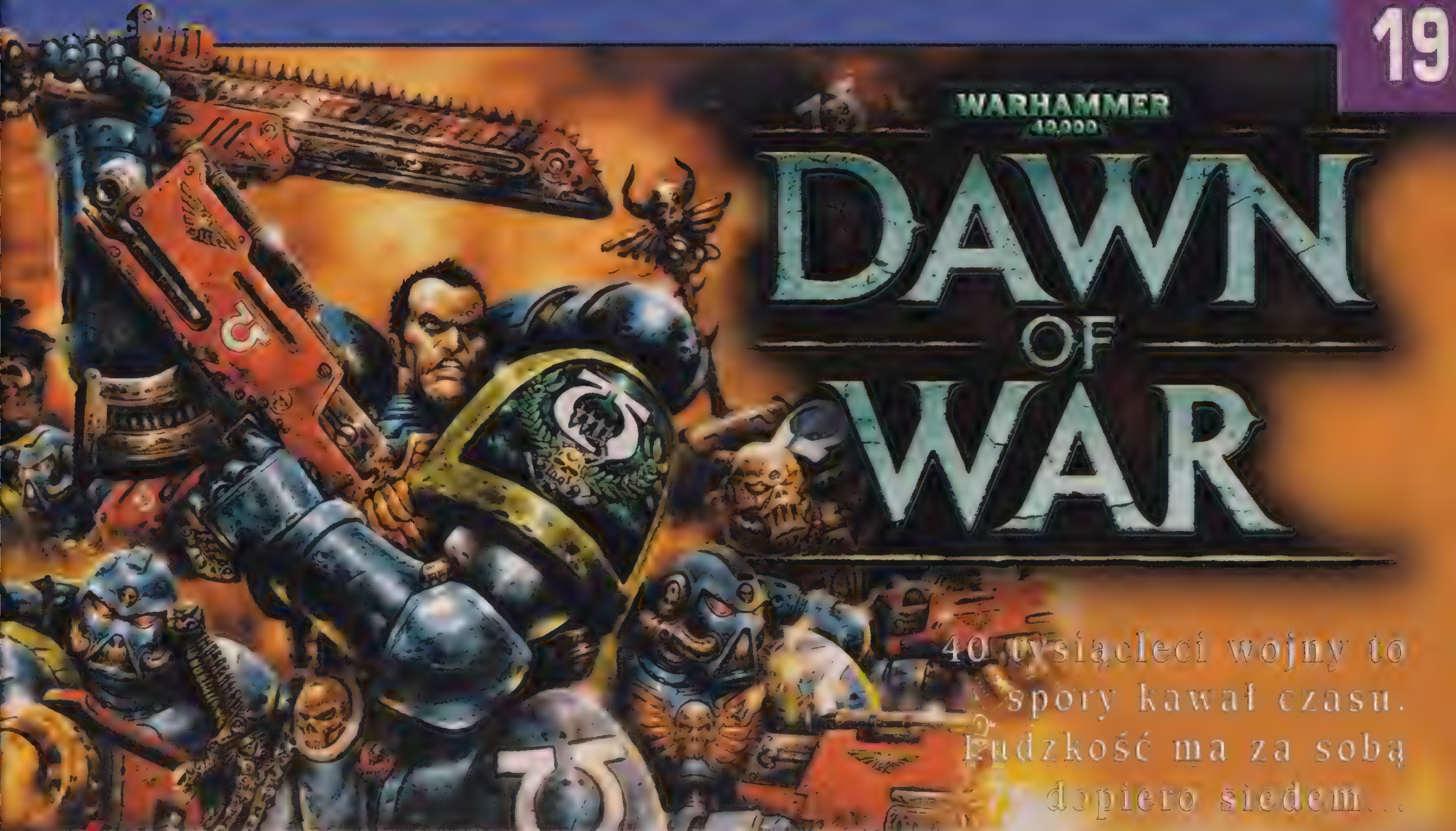
Współtwórca: Spray Studios /
www.youareempty.com

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

* Premiera: pierwsza połowa 2005
* Gra dla: PC

Tamtejsze gry coraz rzadziej przypominają zegarki „made in USSR” – drewniane klocki z pednietą kukłką. Teraz para na męt z rosyjskich hut!





40 tysiącleci wojny to
spory kawał czasu.
Ludzkość ma za sobą
dopiero siedem...

Swiat Warhammera 40,000 znany jest graczom komputerowym od kilku lat, a to za sprawą takich gier jak CHAOS GATE czy RITES OF WAR. Od czasu ich wydania minęło sporo czasu, zdecydowanie zbyt dużo, jak na mój gust. Na szczęście już niebawem w nasze ręczki trafi DAWN OF WAR, strategia czasu rzeczywistego, nad którą pracują chłopaki z Relic Entertainment oraz THQ. Nad całym projektem czuwa, rzecz jasna, Wielki Brat Games Workshop dbając o to, by wszystko wyglądało i zachowywało się tak jak powinno.

I faktycznie, wszystko zdaje się być na swoim miejscu. Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy jest piękna, trójwymiarowa grafika. Mnogość szczegółów modeli i terenu dodaje grze uroku, cieszy też możliwość zoomowania – postarano się nawet o tak drobne smaczki jak tatuaże czy szramy na twarzach Marines. Sądząc po screenach można przypuszczać, że gra będzie niezwykle widowiskowa, co zresztą staje się powoli standardem w grach z elementami RTS (najlepszym przykładem jest opisywany niedawno w CLICKU! SPELLFORCE).

W DAWN OF WAR mamy cztery strony konfliktu: Space Marines, Eldarów, Orków



i oczywiście Chaos Marines. Tutorial zawarty w grze umożliwia zapoznanie się z taktyką walki wszystkich czterech ras. Niestety, będzie tylko jedna kampania w trybie single-player – dla Space Marines. Trochę ubogo i jakoś niezbyt pocieszają mnie tłumaczenia autorów, że spowodowane to jest troską o odpowiednie rozbudowanie fabuły kampanii. No cóż, trudno się mówi... Całe szczęście innymi armiami walczyć będzie można w trybie Multiplayer, co, mam nadzieję, wynagrodzi niedostatki trybu dla pojedynczego gracza. Bohaterami kampanii Space Marines są żołnierze Blood Ravens wysłani na planetę Tartarus, która zagrożona jest atakami Orków. Na miejscu okazuje się, że zagrożenie jest znacznie więcej

i koniec końców dzielni komandosi muszą urządzić miłockę nie tylko zielonoskórom, lecz także Eldarom i wojownikom Chaosu. A co, jak już tam polecili, to trzeba obsłużyć przeciwników kompleksowo, prawda?

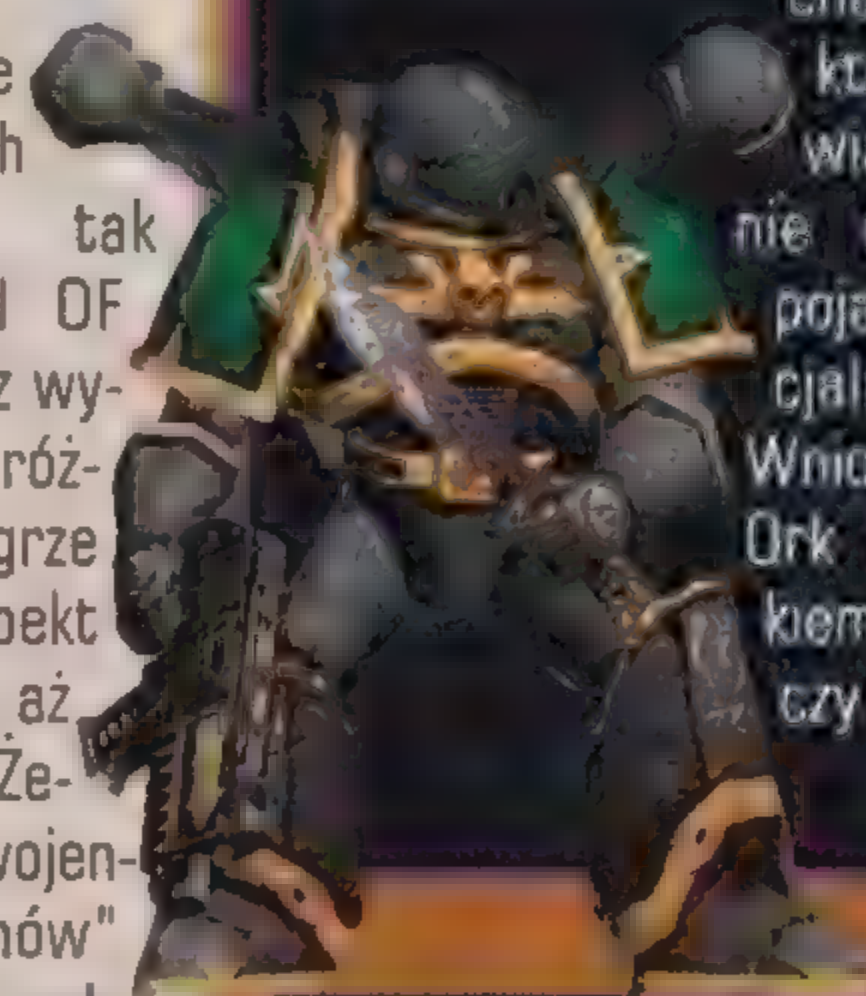
Podobnie jak w innych RTS'ach, tak i w DAWN OF WAR będziesz wy-

dobywać surowce (tylko 2), budować różne instalacje i produkować wojsko. W grze główny nacisk położono jednak na aspekt taktyczny – wątki ekonomiczne nie są aż tak istotne jak w innych produkcjach. Żeby ułatwić graczowi skupienie się na wojen- ce, zmodyfikowano np. rolę „peonów” (podstawowych jednostek kopiących rudę i noszących ją) – w DAWN OF WAR peoni są bardzo tani i bardzo szybko się produkują, przez co ich strata nie jest tak bolesna jak w innych tytułach. Aby ubarwić rozgrywkę, w DAWN OF WAR znajdą się wszelkie maszyny bojowe ścierających się stron: zobaczymy np. Dreadnoughty Space Marine'ów, orkskie zwariowane innowacje techniczne oraz demony Chaosu.

DAWN OF WAR zapowiada się bardzo interesująco – jeśli tylko uda się uniknąć poważniejszych błędów w mechanice gry i wyważeniu stron konfliktu, już niedługo powinniśmy dostać do rąk naprawdę zajmującą i klimatyczną strategię. Oby tak się właśnie stało.

Proszę państwa, oto Ork

Pomimo iż w WARHAMMERZE 40,000 Orki uzbrojone są w miotacze plazmy i inne ultra-nowoczesne zabawki, tak naprawdę ich mentalność i sposób bycia nie zmieniły się ani trochę od czasów, gdy biegały z siekierami. Nadal są kłótlive, skore do przemocy (równie chętnie wobec siebie nawzajem) i niesforne w dowodzeniu. Z zamierzonych czasów zostało im też zamilowanie do skomplikowanych mechanizmów wojennych, które często stanowią większe zagrożenie dla prowadzącego pojazd niż dla potencjalnych wrogów. Wniosek z tego jeden: Ork zawsze będzie Orkiem, czy to za 10, 40 czy 100 tysięcy lat!



Warhammer 40k Dawn of War

Relic Entertainment i THQ
wydawnictwo

Wersja polska
Tryb multiplayer

Premiera: październik
Gra dla: PC

Gratka dla fanów Warhammera 40k i nie tylko. Strategia czasu rzeczywistego w przepięknej oprawie 3D!

Podstuchaliśmy...

References

Firma Midway zajmie się dystrybucją trzech nowych gier z serii UNREAL — wynika z podpisanej niedawno umowy. Pierwszą z nich będzie konsolowa UNREAL CHAMPIONSHIP 2, drugą nienazwana jeszcze gra na sprzęt nowej generacji (PS3, Xbox2), a trzecią... kolejny UNREAL TOURNAMENT. Kochani, jedna prośba! Niech nierealny stanie się rzeczywisty jeszcze w tym roku!

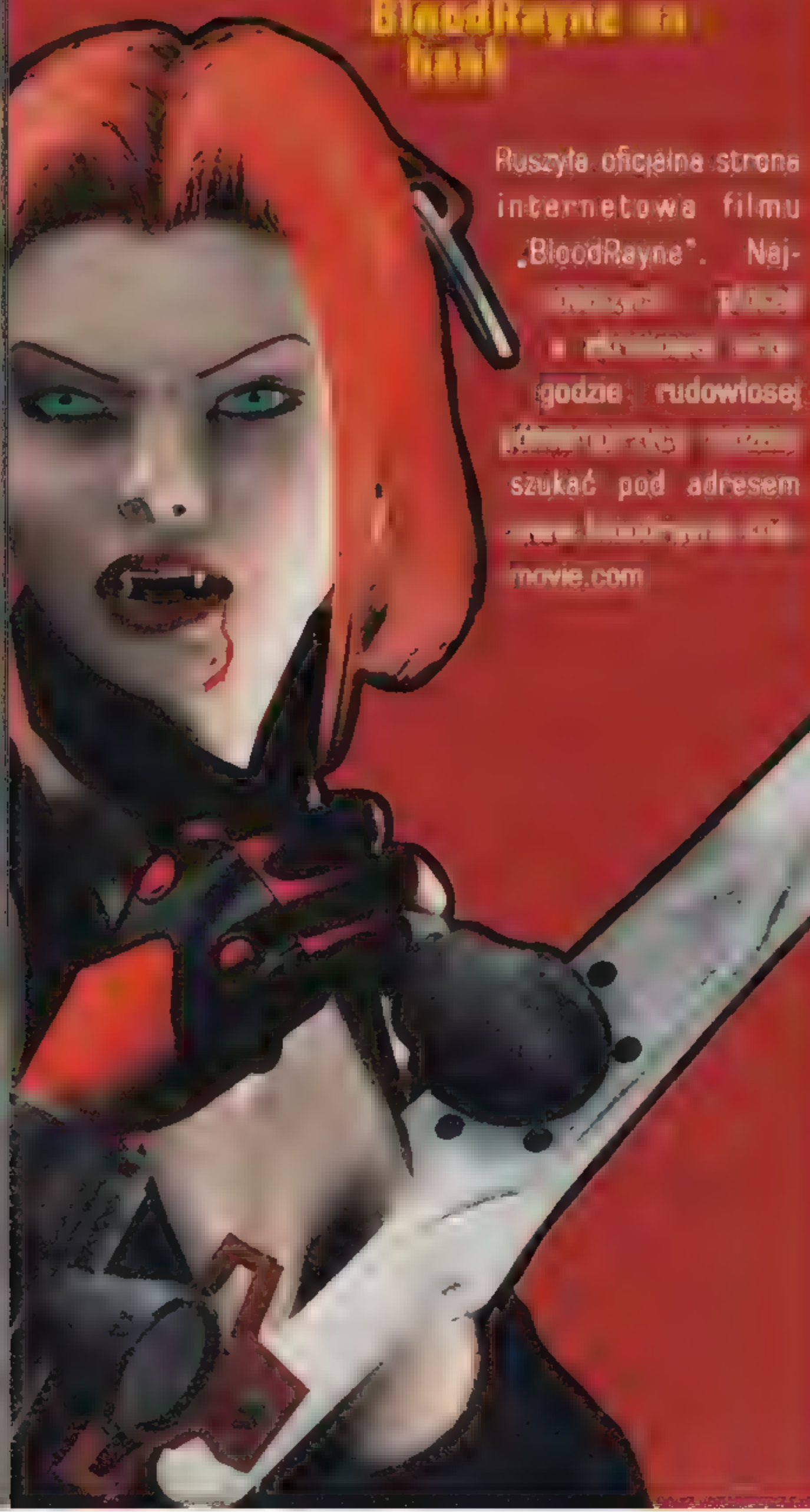


Getting what you need

Johnowi Carmackowi udało się wysunąć na czoło stawki – jego DOOM 3 ukazał się na rynku w połowie sierpnia. Chłepaki z Valve są tylko deczko spóźnieni. Według najnowszych informacji gra trafi do sklepów pod koniec września. Nie wiadomo jedynie, czy ukaze się w wersji CD. MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT będzie jej na przykład pozbawiony.

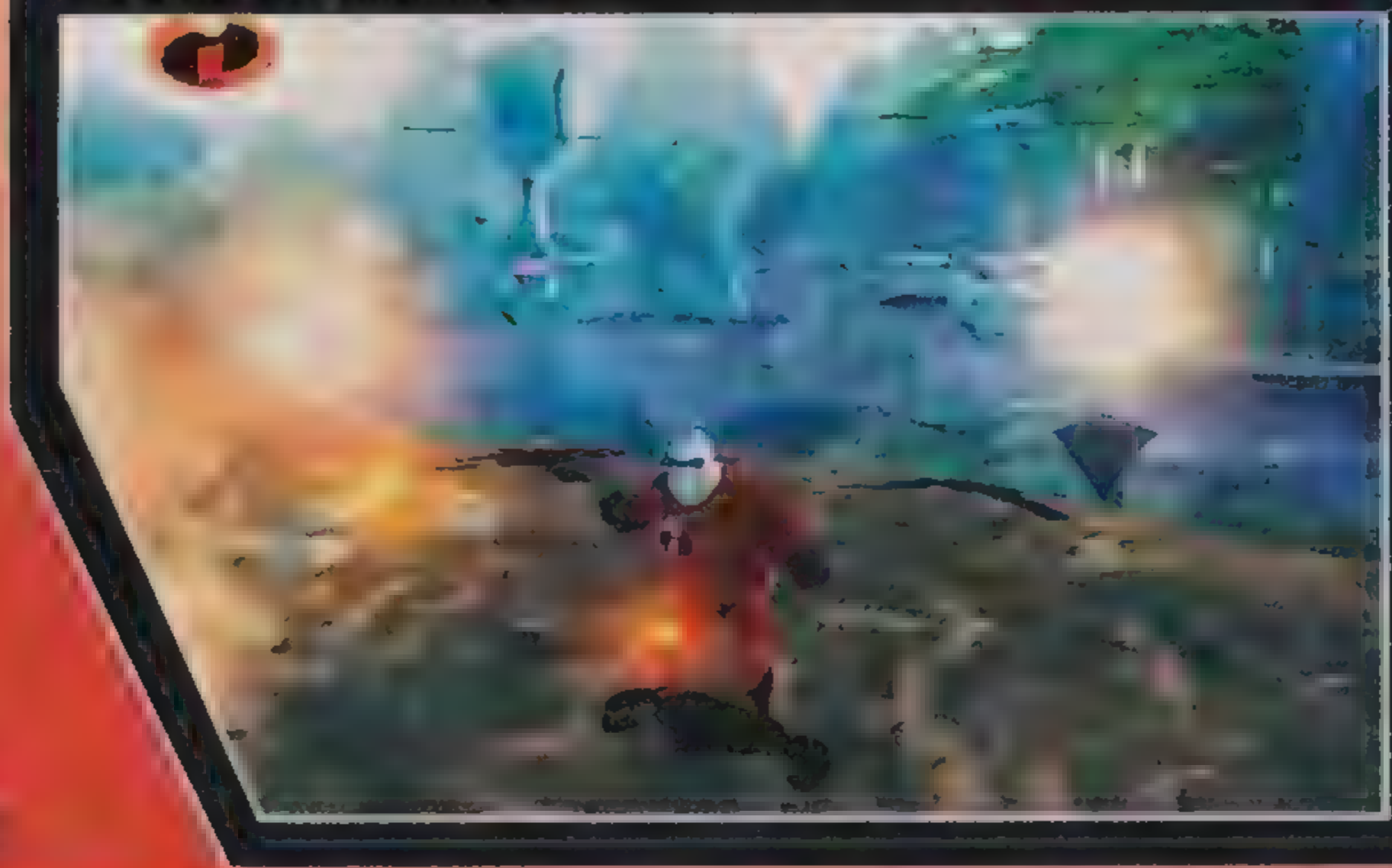
1976-1977

Angielskojęzyczna wersja POLAN 2 – gra KNI-GHTSHIFT – doczeka się kontynuacji. Ostateczne decyzje dotyczące kolejnej części tej znakomitej strategii zapadną w czasie sierpniowych targów w Lipsku.



Iniemamocni

Po sukcesie „Gdzie jest Nemo?” firma Pixar przerzuciła się na „Iniemamocnych”. Zapowiadany na listopad film opowiada o rodzinie emerytowanych superbohaterów, którzy nagle okazują się niezmiernie potrzebni. Otyły nadtatęs dysponuje gigantycznym powerem w grabach, a odlotmama ma niezmiernie elastyczne kończyny. Hiperdzieci też są niekiepskie: potrafią znikać bądź spowalniać czas. Nic dziwnego, że to właśnie oni ruszają złożyć skórę bandzirom, a przy okazji ponabijać się z ludzkich przywar. Idealny pomysł na grę, nieprawdaż? INIEMAMOCNI (ang. THE INCREDIBLES) powstają w firmie Heavy Iron Studios i będą zwiadowaną trójwymiarową platformówką. W polskiej wersji filmu wystąpią Piotr Fronczewski, Jerzy Kryszak, Kora i Stanisław Tym. Istnieje szansa, że wezmą też udział w pracach nad grą. Oby tylko nie okazali się matolepsi!



Counter-Strike Source

[illegible]

1998年12月 第12卷第12期

[illegible]

NHL 2005

Nowa odsłona najlepszego pecetowego hokeja przyniesie to co zwykle – nowe składy i poprawioną szatę graficzną. Gra już dziś wygląda lepiej niż bliźniacza FIFA 2005, poprawiono bowiem animacje zawodników (zwłaszcza ich twarzy), wygląd tafli lodowiska, otaczających je trybun, a także chmur lodu ścieranego przy hamowaniu. Genialnie wyglądają zderzenia hokeistów – ciężcy panowie wpadają na siebie, z impetem waląc się na ziemię, po czym suną jeszcze przez chwilę w jedną ze stron. Graczy ucie-

szy wiadomość o możli-
wości rozegra-
nia Pucharu

Euro Rally Champion

PC PS2

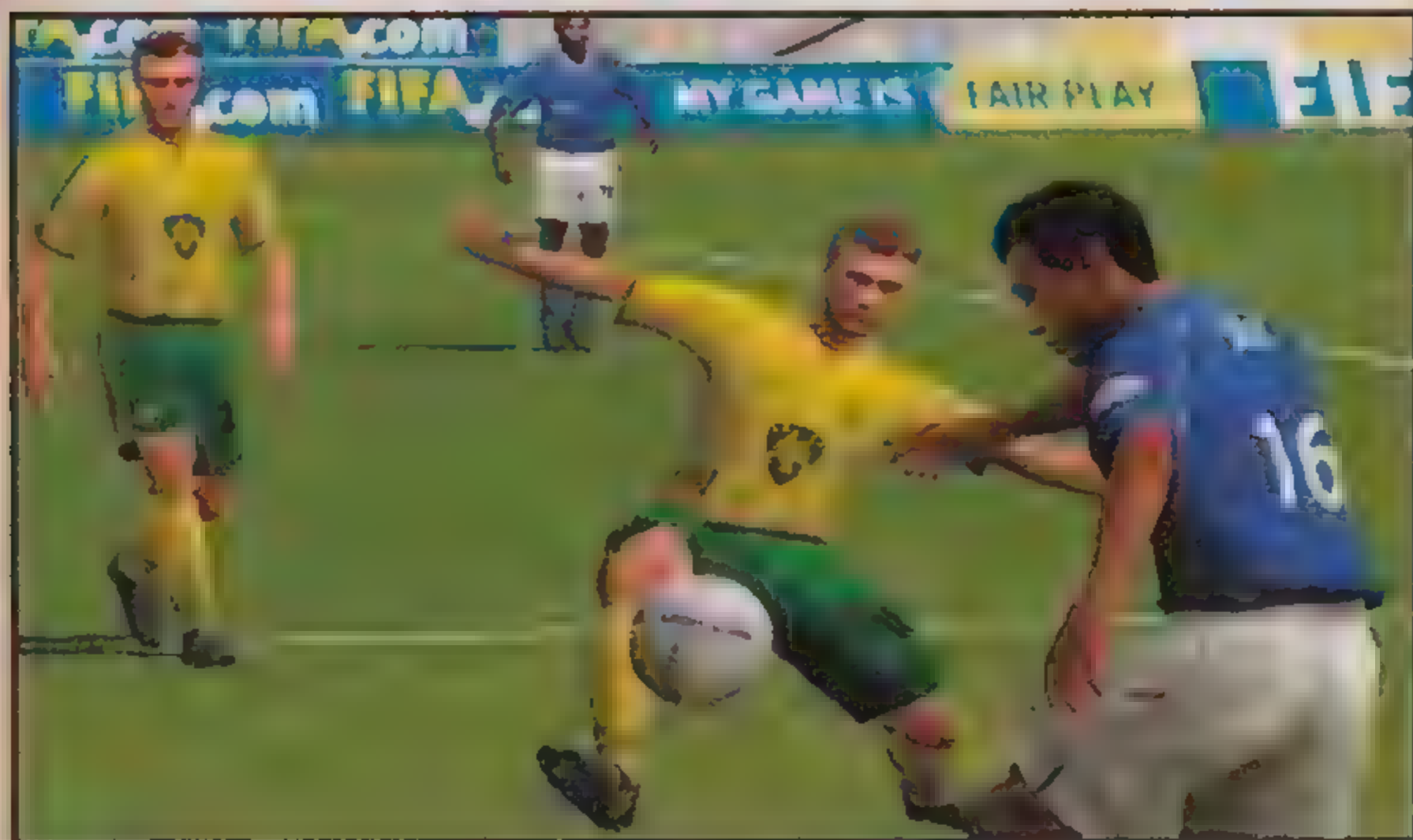
Silik fizyczny INDYCAR SERIES posłuży firmie Brain in the Jar do stworzenia niskobudżetowej samochodówki przeznaczonej dla pecetów i konsol firmy Sony. W EURO RALLY CHAMPION gracz pojedzie

na mistrzostwa świata, by wziąć udział w kilkudziesięciu wyścigach rozgrywanych na 5 różnych kontynentach, na powierzchniach asfaltowych, szutrowych, błotnistych i pokrytych lodem. Brak pieniędzy na licencje spowodował, że dostępne samochody jedynie przypominają te znane z telewizyjnych rajdów – nie oznacza to jednak, że grze brakuje realizmu. Autorzy programu wciąż podkreślają poziom trudności i dokładają kolejne zmienne do modelu jazdy. Nie zapominają jednak o początkujących kierowcach, dla których przewidziano tryb Arcade.



PC / Xbox / GCN / PS2

FIFA Football 2005



Tym razem prace nad pecetową wersją FIFA 2005 toczą się w głębokim cieniu powstającego w dalekiej Japonii behemota o nazwie PRO EVOLUTION SOCCER 4. Niestety względny spokój nie działa mobilizująco na programistów – zmian jest mało i dotyczą raczej drugoplanowych elementów programu. Co prawda usprawniono system kontroli zawodników bez piłki (off the ball) oraz poprawiono „płynność” akcji, lecz nie ruszono motoryki zawodników. Przygotowano im nowe animacje oraz od nowa zaprogramowano zachowanie, lecz nie zerwano ze sprawdzonymi schematami. Nowy Tryb Kariery pozwala na znacznie głębszy wgląd w sytuację klubu i poszczególnych zawodników, tyle że do poważnej zabawy wciąż potrzeba nakładki w postaci TOTAL CLUB MANAGER. Dobrze chociaż, że zadbano o standardy, kodując ponad 300 zespołów z 20 lig oraz 40 ekip narodowych (łącznie około 15000 graczy). Oby tylko Elektronicy flagę polską właściwie namalowali. W UEFA 2004 była jakaś taka... dziwna.

PC / Xbox / GCN / PS2

Tony Hawk's Underground 2

Pierwsza część TONY HAWK'S UNDERGROUND ominęła pecety. Druga tego świętwa już nie odwali. Nie będzie fochów ani wrzasków, unoszenia się dumą. Gwiazdy czterokolowej dechy na dobre ustępują miejsca prężnym chłopaczkom z amerykańskiego podwórka. W World Destruction Tour zmierzą się dwie drużyny dowodzone przez Tony Hawka oraz Bama Margera, gwiazdę programu Jackass. Prócz obowiązkowego Story Mode pojawia się też tryb Classic, przeznaczony głównie dla nieprzekonanych do zmian fanów czterech pierwszych części serii. W porównaniu z THPS4, gra zyska dużo bardziej luzacki charakter, gracze zaś większą swobodę działań. Dowód? Możesz wysmarować na ścianie swoje własne graffiti. Jedną z ukrytych postaci jest Ben Franklin. I wreszcie najlepsze: nie stoi na przeszkodzie, byś pobrykał na szpitalnym wózku, stoliku do sprzedaży obwoźnej czy oświadczył Ginza za firmy Seaway.



Podstuchaliśmy...

Kokosz znawcy gierzy



Krzysztof „Kokosz” Marcinkiewicz, dziennikarz znany m.in. z występów na łamach CLICKA!, pracuje obecnie dla firmy HeavenX. Aktualnie powstają w niej trzy projekty – platformówka CHESTER ADVENTURES, kosmiczna strzelanina FPP zatytułowana ALEX CARVER: FUTUREBRIGHTER oraz AFTERSHOCK: ANOTHER POST-NUCLEAR STORY, reklamowane jako połączenie HALF-LIFE z DEUX EX. Oby któraś z powyższych pozycji okazała się nowym PAINKILLEREM!

Samsung szuka talentów

Ruszyła nowa edycja konkursu „Cybertalenty”, organizowanego co roku przez firmę Samsung. Jeśli komponujesz przy użyciu komputera, tworzysz sety vj's, animacje bądź grę, zejrzyj na stronę www.wcg.pl. Kto wie, może właśnie w ten sposób zostaniesz gwiazdą?

Sequelvision

Firma Activision zapowiedziała całą masę sequeli. Od kwietnia 2005 roku do marca 2006 na rynku pojawią się nowe odsłony serii QUAKE, CALL OF DUTY, TRUE CRIME, TONY HAWK i SPIDER-MAN. Oby większość z nich trafiła na pecety!

Manhunt zabija

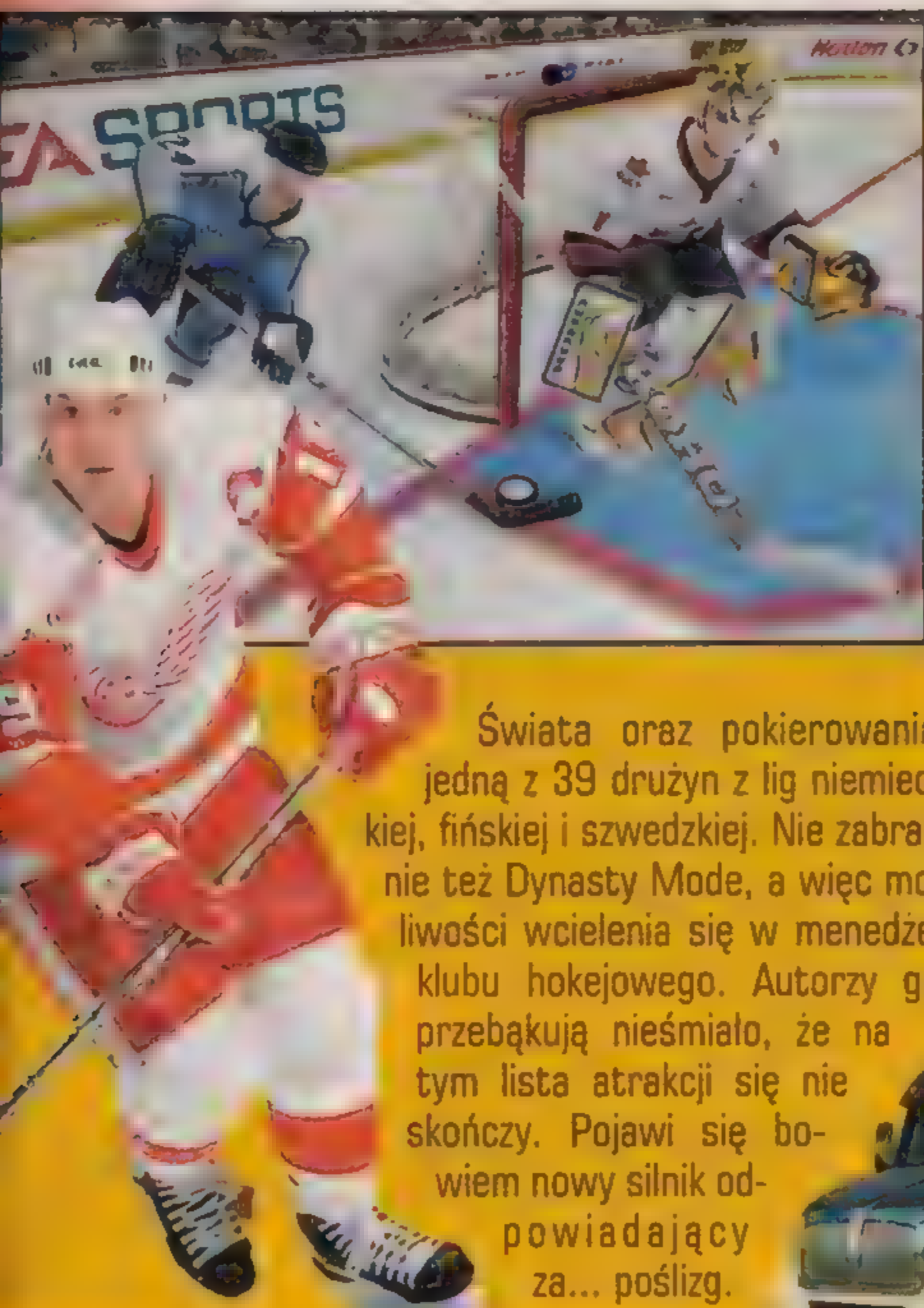
17-letni Warren Leblanc zwał 14-letniego Stefana Pakeeraha do parku. Chłopcy mieli spotkać się tam z dwiema dziewczynami, tyle że w ruch poszły nóż oraz młotek. Smutna rzeczywistość? Nie do końca – obrońcy moralności odkryli bowiem, że zabójca obsesyjnie grał w MANHUNT. I znów będzie, że gry zabijają... Jakby to one trzymały młotek

Spady, obsuw, przesunięcia

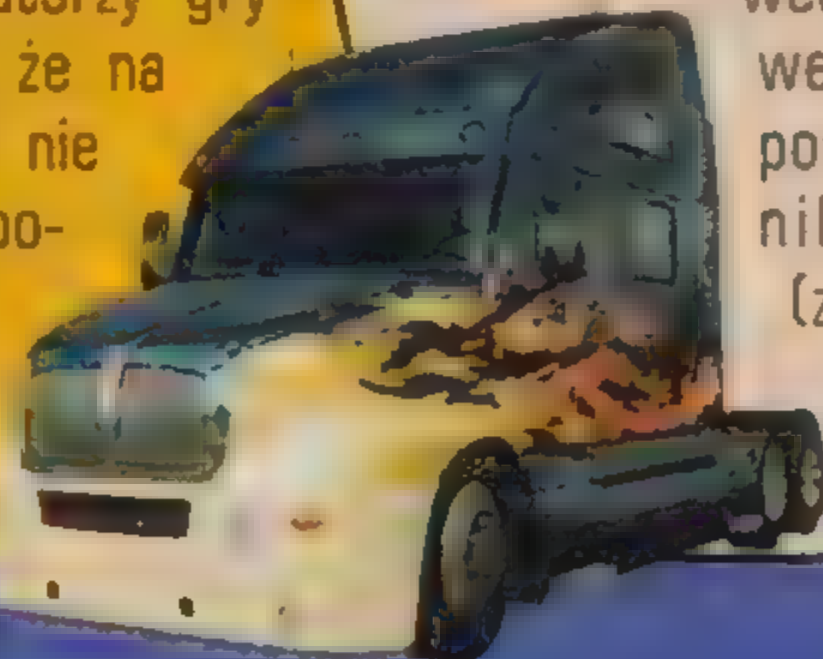
Zmarł EXARCH, ciekawie zapowiadający się MMORPG. Ponoć przeniósł programistów, zarówno pod względem finansowym, jak i technicznym. Opóźni się też SUDDEN STRIKE 3, przygotowywany od ponad roku przez niemieckie CDV. Prawie na pewno powstanie BALDUR'S GATE 3, niestety, prawdopodobnie nie będzie się nim opiekował BioWare, który kleci DRAGON AGE. W przyszłym roku na rynku zadebiutuje TOMB RAIDER 7. A we wrześniu do sklepów trafią ROME: TOTAL WAR i RICHARD BURNS RALLY.

Gwiazdeczki Playboya

Trwa moda na wsypanie do gier komputerowych znanych i mniej znanych hollywoodzkich aktorów. Po świetnie obsadzonych DRIV3R i TRUE CRIME przyszła pora na PLAYBOY: THE MANSION, strategiczną opowiadającą o losach założyciela najsłynniejszego magazynu dla mężczyzn. W programie pojawi się znana modelka i matka aktorki, Carmen Electra, a także komik Tom Arnold.



Świata oraz pokierowania jedną z 39 drużyn z lig niemieckiej, fińskiej i szwedzkiej. Nie zabraknie też Dynasty Mode, a więc możliwości wcielenia się w menedżera klubu hokejowego. Autorzy gry przebakują nieśmiało, że na tym lista atrakcji się nie skończy. Pojawi się bowiem nowy silnik odpowiadający za... poślizg.



18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

Już po raz trzeci przyjdzie ci się wcielić w kierowcę dużej, osiemnastokolowej ciężarówki. Tym razem jednak zwiedzisz nie tylko terytorium Stanów Zjednoczonych, ale i przygraniczne bezdroża Meksyku i Kanady. Zobaczysz więcej miast, bardziej inteligentnych kierowców i nieustępliwą policję. Będziesz przewoził kilkadziesiąt różnych ładunków, w tym drewno, ropę naftową, zwierzęta, szkło, a nawet wielkie, gipsowe gady. Dzięki poprawionemu silnikowi Prism3D (znanemu z DUKE NUKEM: MANHATTAN PRO-



PC

Ultima Online: Samurai Empire

Już niebawem na rynek trafi najnowszy dodatek do niezwykle popularnej gry sieciowej RPG ULTIMA ONLINE. Pojawi się nowy kontynent do zbadania – Wyspy Tokuno oraz dwie nowe profesje: samuraj i ninja. Wcielając się w samuraja doprowadzisz do perfekcji sztukę walki mieczem, specjalnością ninja jest nato-



miast zdolność ukrywania się i atakowania tajemniczo. Wprowadzonych zostanie też kilkanaście nowych potworów rodem z japońskich legend. Graczy powinna również zainteresować informacja, że dodatek zawiera szereg nowych bitmap do edytora domków UO. Zapowiada się to wszystko dość ciekawie, zastanawiam się tylko, czy klimaty samurajsko-japońskie pasują do całej reszty ULTIMY, osadzonej w klasycznej konwencji fantasy... Trochę to chyba naciągane – wolalbym nowy kontynent w standardowym wydaniu, tak jak Malas czy Trammel.

PC / PS2 / Xbox

Podstuchaliśmy...

Będzie nowy WOLF

Ted Hoffmeyer odpowiedzialny za pierwszy D.O.M. 3 (w tym czasie był 13. numerem na świecie) wkracza na scenę z nową serią gier. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

Znamo i po polsku

W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

KotQR 2 bez dema

W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

Kurki. Wodno atakują

W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

DRIVER zwałnił

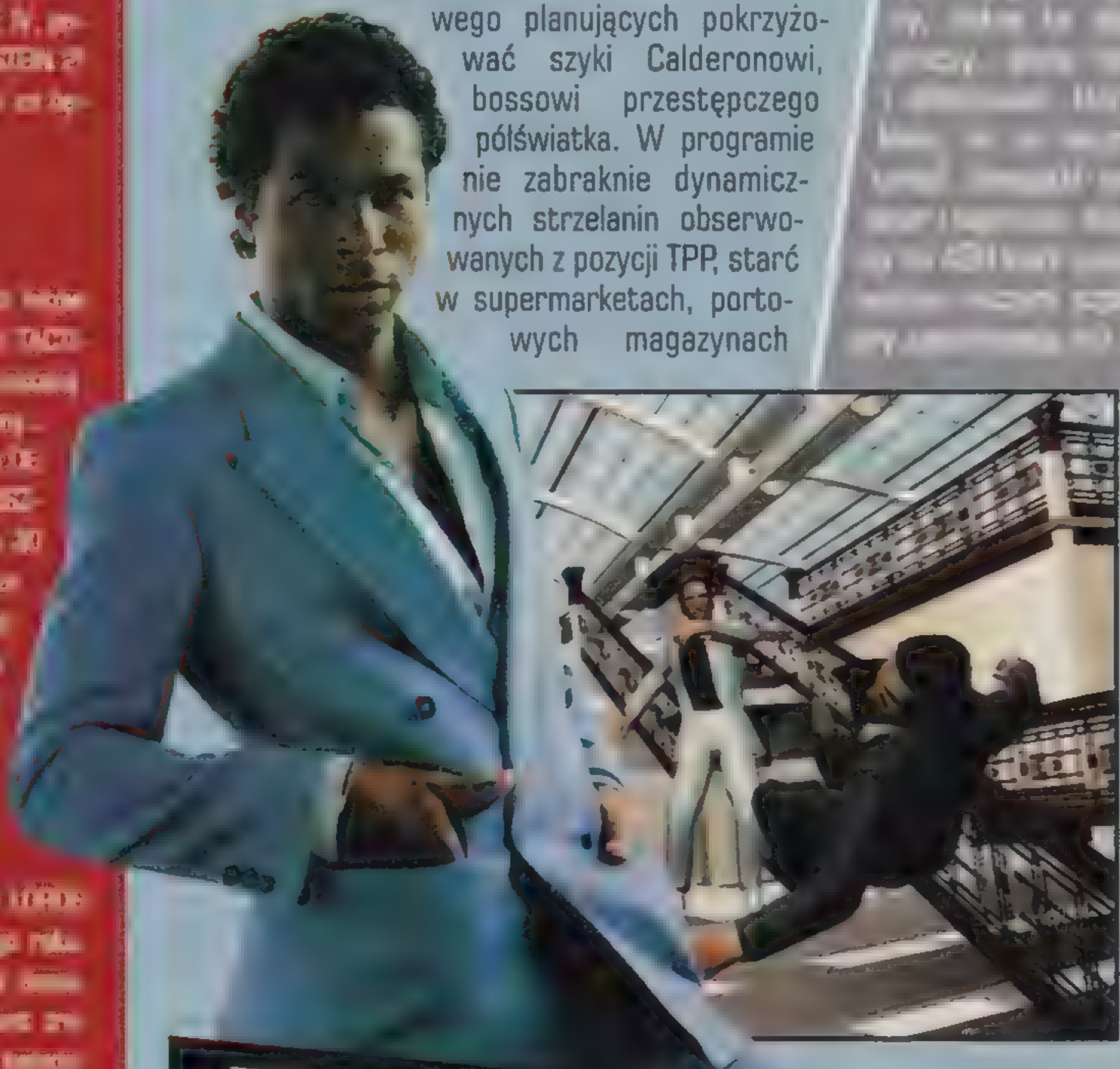
W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

Sądowa wiktoria

W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.

Miami Vice

Jeden z najlepszych seriali policyjnych lat 80. — „Policjanci z Miami” — trafi na ekrany domowych komputerów. Gracz pokieruje losami Sonny'ego Crocketta i Ricardo Tubbsa, policjantów z wydziału narkotykowego planujących pokrzyżować szlaki Calderonowi, bossowi przestępczego półświatka. W programie nie zabraknie dynamicznych strzelanin obserwowanych z pozycji TPP, starć w supermarketach, portowych magazynach



Trackmania: Sunrise

W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood. W tym roku wypuścił już dwa tytuły: RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN i The Wolfenstein 3D: The New Blood.



i na słonecznych plażach, a także pogoni ulicami Miami. Nad projektem od ponad roku pracuje holenderska firma Davilex, znana m.in. z serii KNIGHT RIDER oraz BEACH KING STUNT RACER. Niestety, pierwsze screeny z gry sprawiają zawód. Postacie wyglądają szalenie plastikowo, a lokacjom brakuje szczegółów. Czyżby szykowała się wpadła na miarę BAD BOYS 2?

Hearts of Iron 2

Pierwszą część HEARTS OF IRON wydała w Polsce firma CD Projekt, nadając jej tytuł II WOJNA ŚWIATOWA. Druga część przyniesie liczne zmiany, choć nie będą one dotyczyły samej gry. Nowością są scenariusze o tematyce wojennej, które opowiadają o pojedynczych starciach (np. inwazji w Normandii) bądź wojennych losach jednego z wielkich dowódców (Patton, Rommel). Same jednostki nauczą się zdobywać doświadczenie

TOP-13 LISTA

1

Diablo 2
PC

008

GTA Vice City
PC, PS2

025

2

3

Gothic 2
PC

060

Painkiller
PC, Xbox

162

4

5

Soldiers: Heroes of II World War
PC

181

Call of Duty
PC, PS2

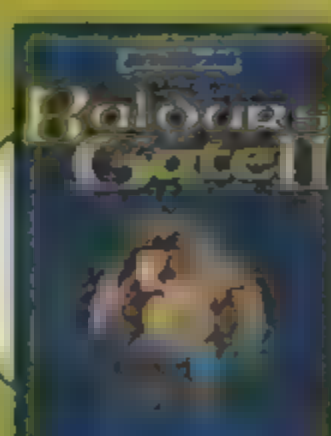
073

6

7

NFS: Underground
PC, PS2, Xbox, GCN

127

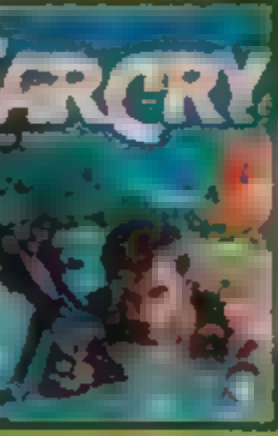
Baldur's Gate 2
PC

104

8

Far Cry
PC

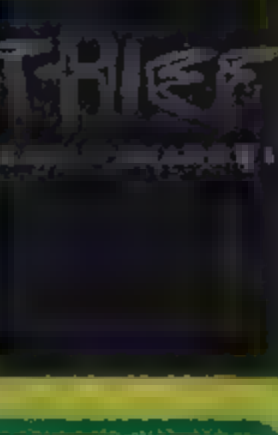
154

Spellforce: The Order of Dawn
PC

169

Thief: Deadly Shadows
PC, Xbox

179

Morrowind
PC, Xbox

034

SW: Knights of the Old...
PC, Xbox

130

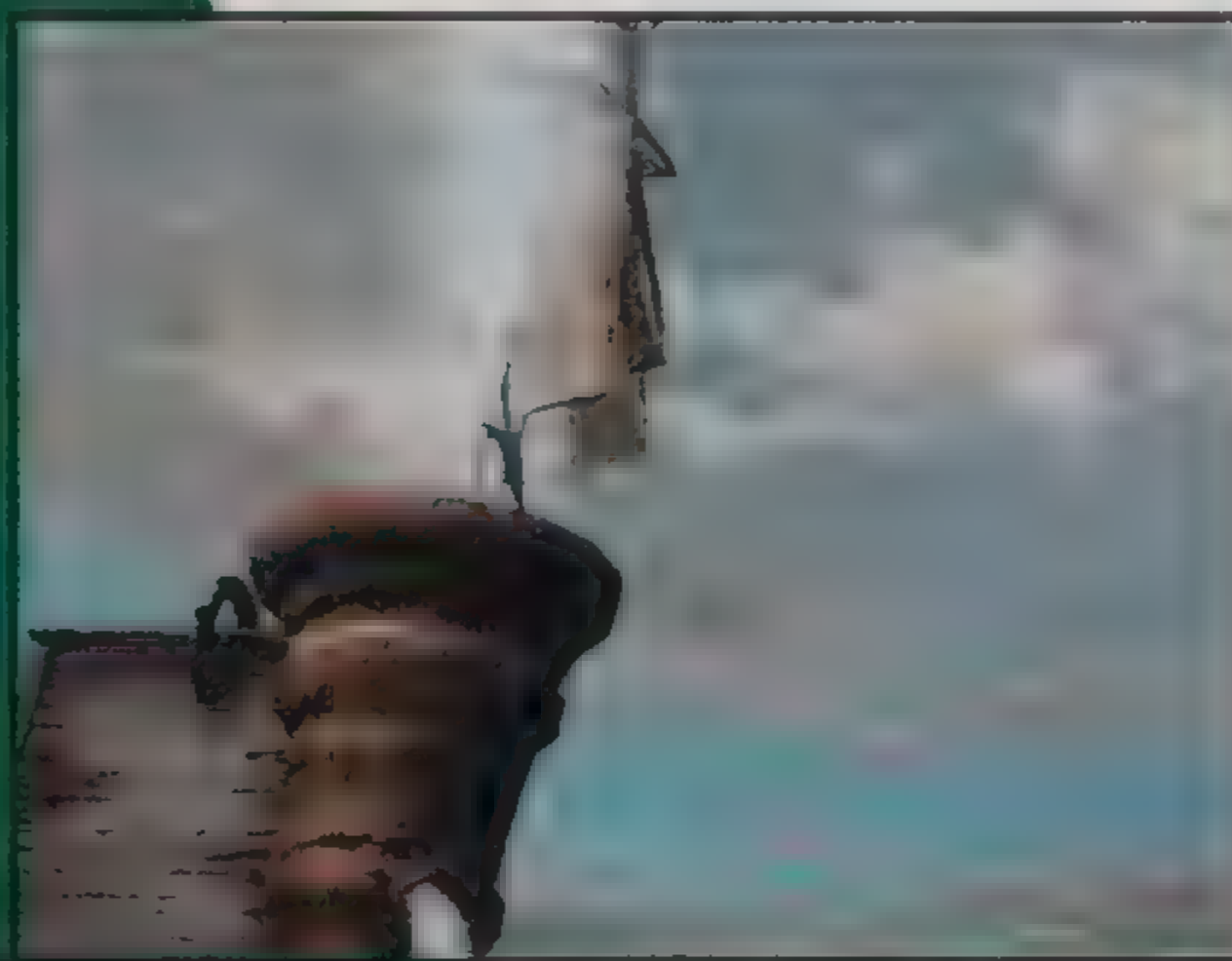


Sentinel: Descendants in Time

Nowa gra przygodowa twórców SCHIZM 2. Wcielisz się w niej w postać Beniego, poszukiwacza skarbów. Pewnego dnia ów młokos natrafia na kompleks podziemnych jaskiń, w których od tysięcy lat nie pojawiło się żadne żywe stworzenie. Badając je odkrywa, że w grotach ukryto szczątki zapomnianej cywilizacji, stworzonej i zniszczonej przez członków wymarłej rasy Tastan. Zaawansowane technologie i niezba-



dane bogactwa chronione są jednak przez niezliczoną ilość pułapek i szarad logicznych, nad którymi pieczę sprawuje Sztuczna Inteligencja, hologram zwący się Strażniczką... SENTINEL będzie bliźniaczo podobny do dobrze przyjętego SCHIZM 2. Przyniesie 8 różnych światów, nieliniowy scenariusz, dopracowaną, trójwymiarową grafikę i wbudowany system podpowiedzi. Program trafi do sklepów w listopadzie tego roku.



Podstuchaliśmy...

JUICED gawędy

Zapraszamy na spotkanie z twórcami JUICED. Program JUICED pojawi się w Polsce i podobnie jak SCHIZM 2. Jego twórcami są twórcy SCHIZM 2. Program JUICED pojawi się w Polsce i podobnie jak SCHIZM 2. Program JUICED pojawi się w Polsce i podobnie jak SCHIZM 2.

WCG trwają

Wieloletni cykl turniejów World Cyber Games. W tym roku w Warszawie odbył się finał turnieju. Wzięło w nim udział wiele zespołów z całego świata. Turniej był bardzo interesujący i przyciągnął wielu widzów. WCG trwają i przyciągają wielu widzów.

Paszarnikowy FOLL

Wieloletni cykl turniejów World Cyber Games. W tym roku w Warszawie odbył się finał turnieju. Wzięło w nim udział wiele zespołów z całego świata. Turniej był bardzo interesujący i przyciągnął wielu widzów. WCG trwają i przyciągają wielu widzów.

PRZEBOJÓW Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

161 TOCA racer Driver 2 – PC, Xbox	193 Warlords Battlecry 3 – PC NEW
003 The Sims – PC, PS2	194 Catwoman – PC, PS2, GC, Xbox NEW
162 Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	182 Mroczne Wiek – PC
001 GTA III – PC, PS2	195 Joan of Arc – PC NEW
010 Warcraft III – PC	183 Joint Operations: Typhoon Rising – PC
019 Disciples 2 – PC	175 Manhunt – PC, PS2, PSOne, Xbox
190 DOOM 3 – PC, Xbox NEW	184 True Crime: Streets of LA – PC, PS2, Xbox, GCN
163 Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	185 Lord of the Realms 3 – PC
171 Conan: The Dark Axe – PC, PS2, Xbox, GCN	186 The Suffering – PC, PS2, Xbox, GCN
191 Panzers – PC NEW	187 Robin Hood: Defender of the Crown – PC, PS2, Xbox
002 Medal of Honor – PC	188 Jurassic Park: Operation Genesis – PC, PS, Xbox
180 Shrek 2 – PC, PS2, Xbox, GCN, GBA	196 Alias – PC, PS2, Xbox NEW
150 Colin McRae Rally 04 – PC, PS2, Xbox	177 Vietcong: Purple Haze – PC
172 UEFA Euro 2004 – PC, PS2, Xbox	178 Neighbours from Hell 2 – PC
192 Ground Control 2 – PC NEW	189 Blitzkrieg: Horyzont w ogniu – PC

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LRCL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LRCL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt, oraz 6 dodatkowych gier!

CDPROJEKT



Dla fanów DOOM'a

Podczas przemierzania niegościnnego świata gry natkniesz się na kilka adresów internetowych. Oczywiście nie od rzeczy okazuje się sprawdzenie tych witryn w Sieci. O ile na jednych znajdziesz po prostu dodatkowe materiały promocyjne gry, na innych możesz natknąć się na takie atrakcje jak kody do nie-których – niedostępnych zdawałoby się! – szafek. Aby nie psuć zabawy z samodzielnym odrywaniem tajemnic Internetu, podajemy tylko jeden z pojawiających się w grze adresów. Zresztą istnieje szansa, że już go znasz – www.ua-corp.com



DOOM 3

Dwa lata po tym, jak w Sieci ukazały się pierwsze wzmianki na jego temat, możemy nareszcie napisać – Panie i Panowie, DOOM 3 już jest!

Zywe trupy pojawiają się w DOOM 3 w wielu odmianach. Większość z nich to powolne i jęczące kawałki mięsa, ale natkniesz się też na bardziej krewkich zawodników. Ci dysponują z reguły jakąś bronią



Preszko dwuletnie oczekiwanie tysięcy graczy na całym świecie zakończyło się we wtorek, trzeciego sierpnia bieżącego roku. Jedenaście lat po premierze pierwszej części ZAGŁADY, po czterech latach powstawania DOOM 3 pojawił się na sklepowych półkach, aby definitywnie rozgromić konkurencję i ustalić nowy standard w dziedzinie strzelania FPP. Czy John Carmack i jego liga niezwykłych programistów zdołali stworzyć arcydzieło dorównujące grze, która w 1993 roku zmieniła wszystko?

Odpowiedź na to pytanie nie jest tak oczywista. Zanim bowiem pojawił się pierwszy DOOM, świat nie znał gier FPP w takim znaczeniu, w jakim rozumiane są po dziś dzień. Na początku lat dziewięćdziesiątych nie było w ogóle tytułu, który można byłoby porównywać pod względem wykonania do gry Id Software. Wyjątkowa na tamte czasy grafika powodowała, że DOOM nie miał i nie mógł mieć sobie równych. Był też

pierwszą grą, w której można było postrzelać do innych graczy – to właśnie tutaj po raz pierwszy pojawił się tryb DeathMatch (skądinąd doskonale wyważony). Kolejnym atutem programu była jego stosunkowo otwarta budowa. Id Software – z pomocą wypraczonego przez siebie narzędzia – od nowych map, po przeróbki wprowadzające obsługę myszy, instrukcje dla systemu Windows czy dopalaczy graficznych. Poza tym, składający się z dziewięciu map pierwszy epizod gry dostępny był za darmo. A to w zdobyciu popularności bynajmniej nie przeszkadza.

Dzisiejsza sytuacja na rynku gier komputerowych wygląda zdecydowanie inaczej. Gier, które nie wyglądają jakoś porażająco gorzej od DOOM 3, znaleźć można przynajmniej kilka. Na usta ciśnie się przede wszystkim przykład fantastycznie wyglądającego FAR CRY, który w wielu miejscach nie ustępuje amerykańskiej produkcji. Wkrótce też ma pojawić się ukraiński STALKER.

Kilka razy podczas przygody będziesz zmuszony wyjść na powierzchnię Czerwonej Planety. Czas pobytu na „świeżym powietrzu” determinowany jest zawartością butli z tlenem, którą bohater gry nosi zawsze ze sobą

Klasyczny motyw. Podczas gdy ty zwiadasz spływającą krwią bazę badawczą, zombie rzają się w mroku, aby wyskoczyć w najmniej oczekiwanym momencie

Impy o pajęczych oczach na dystans ciskają kulami ognia, podczas gdy w zwarciu używają potężnych pazurów



Grupowa zagłada

W przeciwieństwie do poprzednich produkcji Id Software, sieciowy aspekt zabawy potraktowany został w DOOM 3 raczej po macoszemu. Wraz z grą otrzymujesz ledwie garść map sieciowych, a także skromny zestaw opcji konfiguracyjnych. W jednej partii może uczestniczyć maksymalnie cztery osoby. To niewiele i nawet tłumaczenie takiego rozwiązania utrzymaniem atmosfery z poprzednich części gry nie jest satysfakcjonujące. No cóż, miejmy nadzieję, że sytuacja niedługo się zmieni.

Wracając do tematu. Główny bohater pozostaje wciąż absolutnie anonimowy i niemy – zresztą po jaką cholerę miałoby się to zmieniać? Kosmiczny Marine zostaje przeniesiony do marsjańskiej bazy badawczej dr Betrugera. Wraz z nim na pokładzie statku zmierzającego na Czerwoną Planetę jest też adwokat Elliot Swan i jego ochroniarz, Marine Jack Campbell. Każdy z pasażerów zmierza na Marsa z innych powodów – ty zostajesz przeniesiony tam służbowo w związku z licznymi przypadkami zaginięć członków załogi bazy, zaś prawnik z komandosem zamierzają w sprawie rzeczonych zaginięć przeprowadzić śledztwo.

Wróćmy jednak do tematu. Najnowsza wersja DOOM 3 raczej nie zaszokuje w posiadaczach świata elektronicznej rozrywki – i to nie dlatego, że jest grą nieudaną (zresztą, umówmy się, grą nieudaną DOOM 3 na pewno nie jest!). Po prostu nie znajdziesz w tej grze żadnego rozwiązania, którego nie mógłbyś znaleźć w innym tytule tego typu – żadnych fundamentalnych zmian w dziedzinie rozrywki czy sposobu komunikacji programu z użytkownikiem. Można rzec, że w niektórych momentach DOOM 3 staje się zastanawiającą wręcz tradycją, żeby nie powiedzieć wręcz – archaizmem. To może brzmieć niepokojąco, ale chodzi mi o uczucie na tę kwestię, gdyż jest ona istotna w kontekście tej gry.

Mówiąc krótko, DOOM 3 nie jest do końca tym, co było obiecane. Nie chciałbym, aby zabrzmiało to jak krytyka, gdyż jestem od niej jak najdalej. To wciągająca i niezwykle imponująca produkcja, ale w pewien sposób – zaskakująca. Za chwilę sam ocenisz, czy pozytywnie.

„BETRUGER” ZNACZY „ZDRAJCA”

Dla tych, którzy nie śledzili ostatnich nagłówków, kilka słów przypomnienia. DOOM 3 to remake słynnej strzelaniny FPS z 1993 roku. Historia samotnego komandosa walczącego ze sługami Szatana została tu opowiedziana ponownie, przy tym pojawiło się w niej kilka no-

wych wątków. Główny bohater pozostaje wciąż absolutnie anonimowy i niemy – zresztą po jaką cholerę miałoby się to zmieniać? Kosmiczny Marine zostaje przeniesiony do marsjańskiej bazy badawczej dr Betrugera. Wraz z nim na pokładzie statku zmierzającego na Czerwoną Planetę jest też adwokat Elliot Swan i jego ochroniarz, Marine Jack Campbell. Każdy z pasażerów zmierza na Marsa z innych powodów – ty zostajesz przeniesiony tam służbowo w związku z licznymi przypadkami zaginięć członków załogi bazy, zaś prawnik z komandosem zamierzają w sprawie rzeczonych zaginięć przeprowadzić śledztwo.

W przeciwieństwie do oryginału, pierwsze chwile DOOM 3 są niezwykle spokojne. Lądujesz na Marsie i – brocho na modłę HALO – musisz poznać brocho bazy badawczej i wykonać jedno zadanie, które jest właściwie bezpośrednim wprowadzeniem do trwającego przez resztę gry Pieka. Podczas tych niewielu minut zapoznasz się z (bardzo prostym, skądinąd) sterowaniem, a także masz okazję wypróbować sprzęt, który będzie towarzyszył ci przez resztę gry. Mam tu na myśli przede wszystkim dwie rzeczy. Po pierwsze, wyświetlacz PDA, na którym przeglądasz aktualne misje, zgromadzone informacje,

przesłuchujesz nagrania członków załogi, a także możesz przeglądać znajdowane tu i ówdzie dyski z nagraniami wideo. Druga rzecz to latarka, która – możesz mi wierzyć – będzie w tej grze twoim najlepszym przyjacielem. Tak się bowiem składa, że DOOM 3 w znacznej mierze zatopiony jest w egipskich niemal ciemnościach, w najlepszym zaś razie – w półmroku, do rozświetlenia którego i tak niezbędna okazuje się latarka.

I tu zaczynają się jaja. Okazuje się, że komandos, w którego przyjdzie ci się wcielić, nie potrafi trzymać jednocześnie latarki i czegośkolwiek innego. Karabin maszynowy, pistolet, czerstwa bułka – możesz o tym spokojnie zapomnieć. Postaramy się jednak przymknąć na to oko. Złazcza że motyw ten – choć dość brawurowy pod względem logicznym – bardzo pomaga w budowaniu dusznej atmosfery klaustrofobii i ogólnego zaszczucia. Z reguły gra wygląda bowiem tak, że skradasz się przez ciemne korytarze z latarką w dłoni, sz w końcu słyszysz jakiś hałas i snop światła pada prosto na wyszczerzony pysk zmierzającego w twoim kierunku potwora. Wtedy uciekasz na z góry zaplanowaną pozycję i rozwalasz idiotę.

Wróćmy jednak do kwestii fabuły. Ciekawym pomysłem jest fakt, że obok twojej przygody rozgrywa się historia Elliota Swana i jego uzbrojonego po zęby towarzysza. Podczas przygody



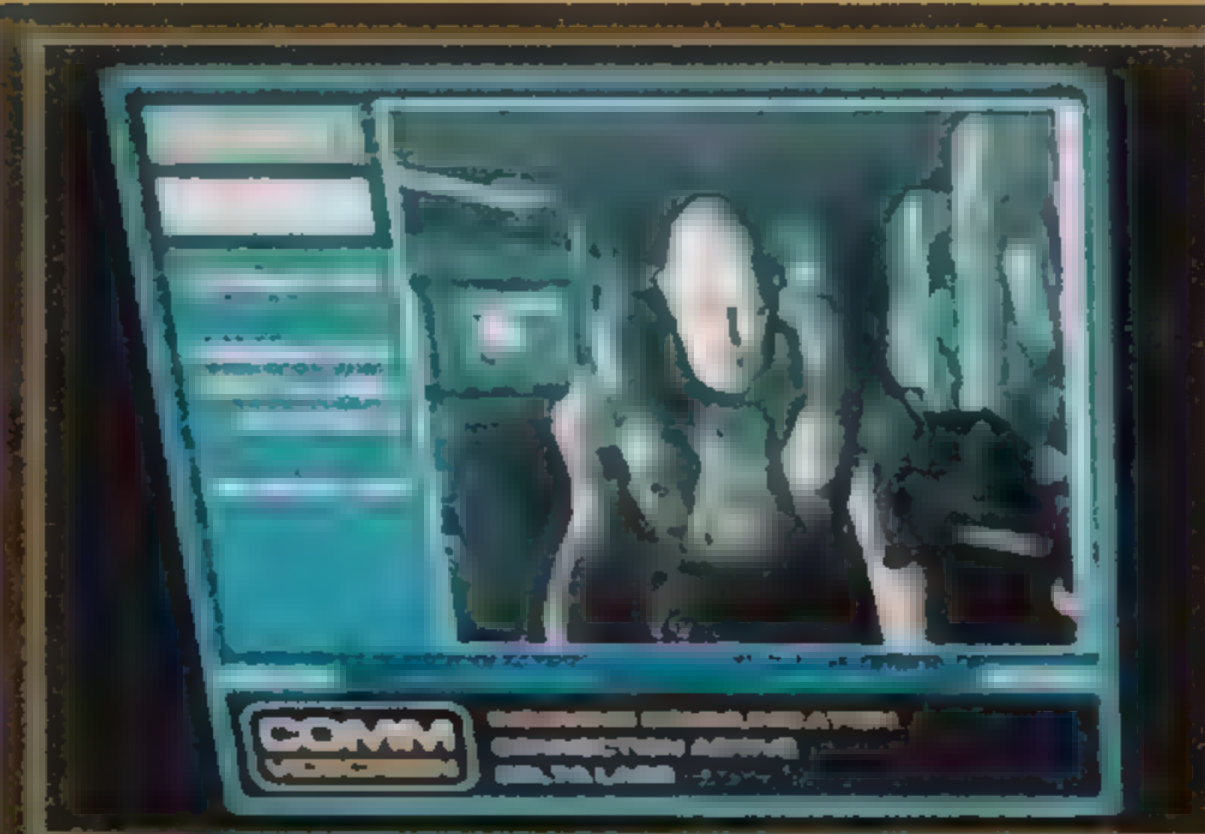
Nie daj się zaskoczyć bestii



Wielkość zombie nie stosuje jakiegoś rodzaju skomplikowanych taktyk, chociaż numerki Marines wywołują szczeniaki i młodych

Nie należy się tym jednak zrażać. Jedyne, co przy takim spotkaniu możesz zrobić – to opróżnienie magazynka w kierunku napastnika

Po chwili sprawy powinny wrócić do normy. Twój przeciwnik powiększy swoją grupę i będzie cię polował



MASTER SERGEANT THOMAS KELLY – Najwyższy rangą komandos. Będzie się z tobą komunikował za pomocą komputerów na stacji i twojego PDA. Dzięki jego wiadomościom i kolejnym rozkazom, uda ci się przetrwać początek opowieści.



DR MALCOLM BETRUGER – Szef pionu naukowego stacji badawczej UAC, na Marsie zafascynowany zagadnieniem teleportacji.



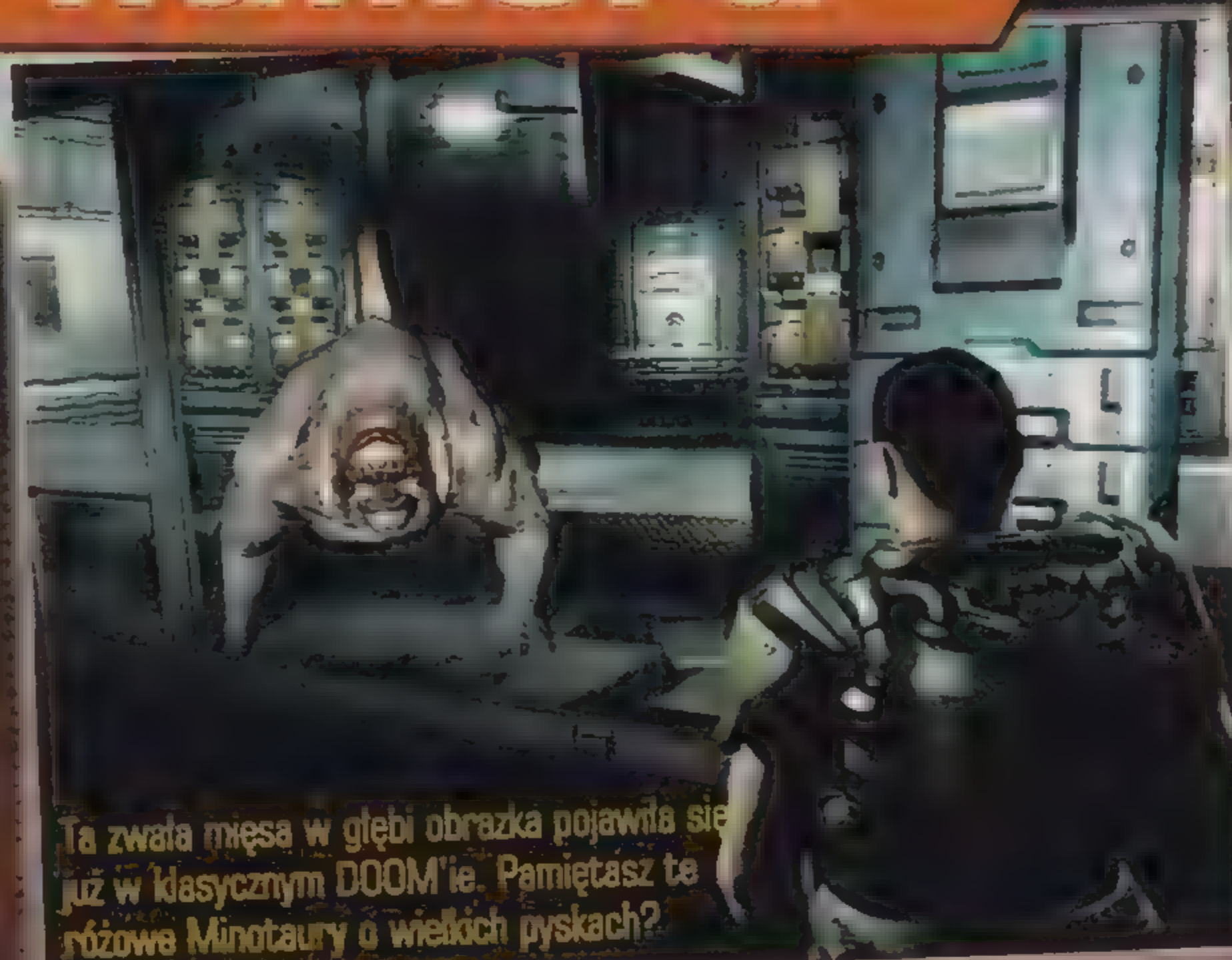
TY (bohater, którym grasz) – Bezimienny, nie-mi bohater gry. Podczas rozgrywki kilka razy przyjdzie ci zobaczyć swoją twarz w lustrze.



ELLIOT SWAN – Prawnik przysłany na przetrwanie Nadzorca w celu przeprowadzenia dochodzenia dotyczącego licznych zaginięć członków załogi.



JACK CAMPBELL – Bohater i współpracownik Doradcy Swanna, należy do Marines i wyposażony jest w potężny BFG.



Ta zwąta mięsa w głębi obrazka pojawiła się już w klasycznym DOOM'ie. Pamiętasz te różowe Minotaury o wielkich pyskach?

natkniesz się na nich kilkakrotnie, dzięki czemu będziesz mniej więcej orientował się w postępach ich misji. W pewnym momencie jednak wiele się zmieni, jako że samemu trafisz do Pieła. Na ten temat nie powinienem już jednak dłużej pisać, gdyż lepiej będzie, jak przeżyjesz wszystko samemu. A skoro już o tym mówię, to w DOOM 3 jest coś, co jest trudniejsze niż standardowa produkcja Id Software jest przeżyciem raczej jednorazowym. Gra zaplanowana została tak, że po pierwszym ukończeniu przygody będziesz mógł z czystym sumieniem powiedzieć, że widziałeś już wszystkie możliwe atrakcje. Poza tym standardowy poziom trudności nie powinien stanowić jakiegokolwiek większego wyzwania dla nieco bardziej doświadczonych użytkowników.

DZIEWIĘĆ KRĘGÓW PIEŁA

Zamknięta, z góry ustalona struktura rozgrywki to zarazem największy atut i porażka omawianej gry. Jak zostało przed chwilą powiedziane, przez reżyserię DOOM 3 staje się doświadczeniem jednorazowym. Tryb gry sieciowej jest najwyraźniej zbyt mało atrakcyjny, aby mógł cokolwiek w tej kwestii zmienić. Z drugiej strony jednak, gra wyreżyserowana została nader sprawnie i można stwierdzić, że rada sobie dobrze z trzymaniem użytkownika przyklepionego do komputera. Choć na początku zwiedzasz w pełni działającą bazę badawczą, przez większość przygody przemierzać będziesz korytarze całkowicie wyludnione – jeśli nie liczyć całego mnóstwa

mniej lub bardziej fantazyjnie okaleczonych ciał oraz – oczywiście – palących zębami mordów potworów. Fani DOOM znajdą tu chyba wszystkich swoich ulubieńców w nowych, z reguły bardzo udanych, wcieleniach. I tak na przykład Pinky Demon przeszedł zdumiewającą metamorfozę z pociesznego, różowego Minotaura w piekielnego ogara o mechanicznych, tylnych łapach, który ma łeb na tyle mocny, że może wypinać nim stalowe bramy. A brązowe potworki miotające kulami ognia? Teraz mają po kilka pajęczych oczu i są znacznie mocniejsze niż dotychczas. Jeśli mam być szczery, uważam, że dalsze przedstawianie pojawiających się w DOOM 3 przeciwników byłoby zbyt daleko idącym nie-taktem, jeśli nie powiedzieć wręcz, zbrodnią. Kolejne maskary pojawiają się w sposób tak efektowny i fajny, że – podobnie jak w przypadku fabuły – lepiej będzie, jak poznasz ich samodzielnie. Od siebie dodam jedynie, że jest ekstra. Bestie są ohydne, nienawistne i twoim pierwszym odruchem na ich widok jest pociągnięcie za spust. Ewentualnie – rzucenie granatu.

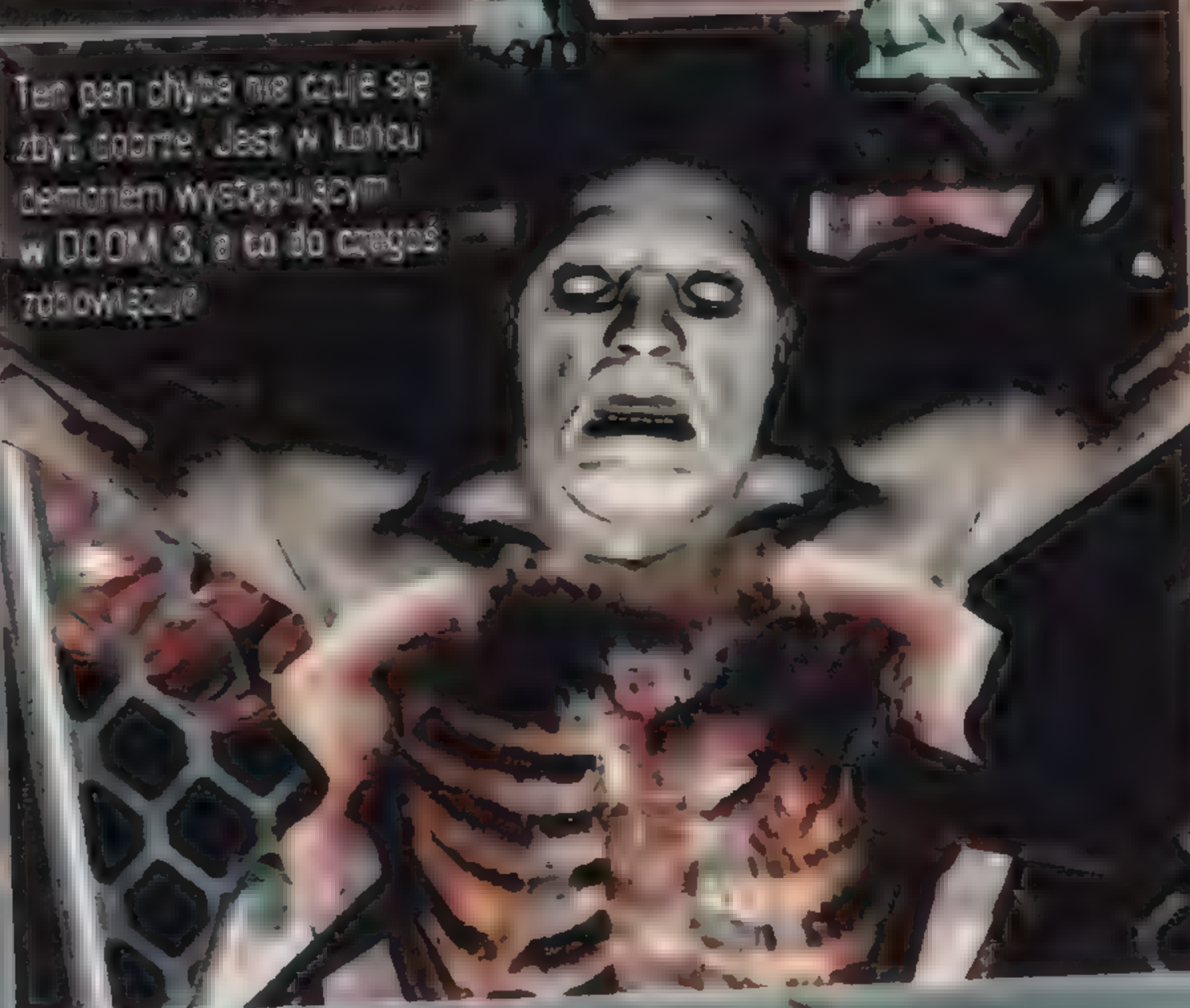
W przeżyciu spotkań z mieszkańcami Pieła pomoże ci niezwykle rozbudowany arsenał śmiertelnych broni. Do dyspozycji projektanci z Id Software oddali szereg broni – od pięści do wyrzutu pocisków energetycznych. O ile w grze pojawia się całe mnóstwo broni, wydaje mi się, że trudno znaleźć pośród nich jakiegokolwiek faworyta. Z całą pewnością Kosmiczny Młot jest nogą jeśli chodzi o wielkość – zarówno łącznie jak i ciężar w najmniejszym stopniu nie

nadają się do bójki. Podobnie bezużyteczna okazuje się pula łańcuchowa, chociaż w jej przypadku można mówić o bardzo spektakularnym działaniu. Karabin maszynowy jest szybki, ale zdecydowanie za słaby, aby używać go jako podstawowej broni. Vulcan, zanim zacznie pluć ołowiem, rozgrzewa się całe dwie sekundy, zaś jego potęgę redukuje jest zadziwiająco mocnym odrzutem. Rakiety zaś są mało przydatne w ciasnym pomieszczeniu, gdyż szkodzą ci tak samo mocno jak twoim wrogom. Ja przez długi czas, pomimo zdobycia rakiety, nie używałem, biegając po korytarzach ze strzelbą – absolutnie zabójczą z niewielkiej odległości. Nie znaczy to jednak, że tylko śrutówka do czegoś nie nadaje. Jest to prostu najbardziej uniwersalny ze sprzętów, jakimi przez długi czas będziesz dysponował. Przez większość gry, wybór broni determinować będzie przede wszystkim aktualny stan amunicji.

TECHNIKALIA

Nie ulega kwestii, DOOM 3 wygląda imponująco. Jeśli dysponujesz rzeczywiście mocnym sprzętem z dobrze zainstalowanym systemem, wszelkimi łatkami i najnowszymi sterownikami, istnieje duża szansa, że aż przysiądziesz na widok tego, co dzieje się na ekranie. Świat gry jest w znacznej mierze bardzo przekonujący, ślady niedawnej masakry nadzwyczaj sugestywne, zaś modele potworów należą zdecydowanie do ścisłej czołówki. Ohydne pyski maskaronów, skrzące się w mroku ślepie żywych trupów czy wreszcie imponujące cieniowanie zrealizowane z wielkim kunsztem i dbałością o szczegóły. Zresztą, ów „wielki kunszt” (owa „dbałość o szczegóły” przy-

Ten pan chyba nie czuje się zbyt dobrze. Jest w końcu demonem występującym w DOOM 3, a to do czegoś zobowiązuje.



Projektanci z Id Software to chorzy ludzie!

chodzą do głowy nie tylko w przypadku modeli przeciwników. W wielu sytuacjach DOOM 3 prezentuje się nader filmowo, czy wręcz fotorealistycznie, a nie mówię przecież o sekwencjach prerenderowanych przez kod graficzny! Inna sprawa, że do udziwnienia wszystkich tych atrakcji potrzeba potężnego komputera – ale to powtarzam chyba trochę zbyt często.

Równie imponująco zrealizowana została strona dźwiękowa programu. W tej kwestii

twórcy DOOM 3 nie pozostawili zresztą graczom zbyt wiele do gadania. Gra zrealizowana jest w systemie 5.1 i jeżeli to dla twojej karty dźwiękowej za dużo, raczej sobie nie pograsz. Ale, ale. Jakże przekonująco brzmią te wszystkie pomruki, sapania i wycia potworów z piekła nadermi! Właściwie wszystkie dźwięki w DOOM 3 zrealizowano jak należy, poza poza odgłosami broni, które brzmią jakoś tak trochę zbyt płasko i brakuje im mocy. Mam szczerą nadzieję, że przynajmniej część z nich zostanie podmieniona w jakiejś latce lub którejś z domowych modyfikacji. I tak wiem, jak niewielkie szanse są na spełnienie tego marzenia. Pozostając jeszcze na chwilę przy muzyce, powiedzmy, że przy grze Id Software pracował Chris Vrenna – niegdyśiejszy muzyk zespołu Nine Inch Nails, ten sam, stworzył porywające ścieżki dźwiękowe do takich gier jak AMERICAN MCGEE'S ALICE czy TOMB RAIDER. To właśnie on jest autorem utworu towarzyszącego przebywaniu w menu głównym i jakkolwiek jest to kawałek nader udany, Vrenna nie został nawet wymieniony w liście autorów gry.

Chociaż niewiele fakt ten zmienia, nie ulega

kwestii, że to mało eleganckie zagranie ze strony Id Software.

WIĘC JAK?

Podsumowanie tekstu dawno już nie budziło tyle trudności. DOOM 3 wywołuje we mnie uczucia jak najbardziej ambiwalentne – obok patentów, absolutnie miżdzących pojawiają się tu też i takie, które – powiedzmy sobie szczerze – można byłoby zrealizować nieco inaczej. Nieco lepiej.

Faktem jest, że Id Software postawił sobie zadanie zgoda niewykonalne. Przebić oryginalnego DOOM'a, którego przewaga polegała na faktach, że jest on już legendą, to raczej porywanie się z motyką na słońce. Z drugiej strony patrząc, każda nowa gra Id Software takim właśnie „porywaniem się” jest i w przypadku każdej nowej gry Id Software pojawiają się liczne głosy sceptyczne, nawet niechętnie. Co z tego wynika? To co zwykle – dalsza budowa legendy teksańskiej grupy niezwykłych programistów i ogromny sukces kasowy ich najnowszej gry. Zobaczysz, że tak będzie.

Najważniejsze dokonania Id Software



Superbohater B.J. Blazkowicz przediera się przez wypełniony po brzegi hitlerowcami zamek Wilczy Szaniec. Co ciekawe, gry nie mogą zaimagować obywateli Niemiec. Rok wydania: 1991.



Samotny kosmiczny komandos wyrusza na króciutką przelotną misję przeciwko Piekiłu. DOOM był w momencie swojej premiery najpóźniej ponurym i diabelskim shooterem, jaki można było sobie wymarzyć. Rok wydania: 1993.



Pierwsza w pełni trójwymiarowa strzelanina FPS. O fabule nie piszemy, jako że nie ma o czym. Natomiast muzykę oraz efekty dźwiękowe stworzył Trent Reznor z Nine Inch Nails. Rok wydania: 1996.

Doom 3

FPP

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 1.5 GHz,
384 MB RAM, 3 GB HDD

cenę
129.00

* Gra na platformy: PC, Xbox
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Id Software / LEM
* www.doom3.com

Porażająca grafika
i dźwięk, wciągająca
rozgrywka i klimat

Na rynku jest mnóstwo
bardziej rozbudowanych
gier FPS

Grafika
6

Dźwięk
5

Fajda
4

Remake najświeższej gry FPS
na świecie. Tylko
dla wudźów o moc-
nych nerwach!

WERSJA KINOWA
KWESTIE MOWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

PC
ROM

PlayStation 2

Dodatkowo w prezencie
pierwszą część
kulcowej gry
DRIVER!!!

DRIVER 3R

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

CD PROJEKT

REFLECTIONS

ATARI

Wszystko w porządku. Są po naszej lewej, są po naszej prawej, są przed nami i za nami... Tym razem już nie uciekną!

CODENAME:

PANZERS



Tanki idut

Mrocie formacje zmechanizowane mogą zostać przejęte przez twoje oddziały. Żeby tego dokonać, potrzebujesz piechoty wyposażonej w miotacze ognia bądź koktaile Molotowa. Podgrzewasz temperaturę w wybranym miejscu, a gdy ta przekroczy bezpieczny poziom, załoga sama opuszcza maszynę. Za sterami przechrzniętego pojazdu mogą zasiąść tylko inne załogi czołgów lub bohaterowie i to dopiero po tym, gdy tank się schłodzi. Przy czym bohater jest w stanie operować jedynie napędem, więc jeżeli chcesz stosować tę taktykę, warto mieć w odwodzie jedną albo dwie załogi.

To nie żarty. To codzienność, do jakiej będziesz się musiał szybko przyzwyczaić, jeżeli zamierzasz wrócić do domu w jednym kawałku. A to za sprawą firmy CDV (serie: BLITZKRIEG, COMBAT MISSION, SUDDEN STRIKE), która we współpracy z węgierskim Stormregion (S.W.I.N.E.), stworzyła CODENAME: PANZERS – FAZA PIERWSZA. Gra na razie pojawiła się w sprzedaży jedynie u naszych sąsiadów zza Odry, Polska premiera szykowana jest przez

rodzimego dystrybutora, firmę Cenega, na 1 września. Termin wskazuje, że tematem przewodnim gry jest II wojna światowa. Motyw stary, non-stop walkowany, więc nie ma sensu zamyślać cię ponownie dobrze znanymi szczegółami.

Nieodzwonne statystyki i pierwsze wypadki

W CODENAME: PANZERS możesz opowiedzieć się po stronie Niemiec, Związku Radzieckiego bądź przymierza anglo-amerykańskiego. Gra zawiera trzy kampanie po 10 scenariuszy (wersja recenzencka ma tych ostatnich zaledwie 12). Daje to w sumie 30 urozmaiconych misji, podzielonych na trzy poziomy trudności. W opcji „łatwej” przed rozpoczęciem nowego scenariusza otrzymujesz przeszkolone posiłki w zamian za każdą zniszczoną jednostkę. Przy poziomie „normalnym” są to już tylko żołtodzioby. Hardcore’owi gracze, wybierając najwyższy poziom trudności, zadowolą się zapewne brakiem jakichkolwiek posiłków. Odradzam ten eksperyment ze

względu na przykre i regularnie występujące w większości RTS’ów niedociągnięcie. Mam na myśli problem z odnajdywaniem właściwych ścieżek ruchu przez jednostki. Czasami zdarza się sytuacja, gdy kilka pojazdów wzajemnie sobie przeszkadza (szczególnie na ulicach miast czy w innych wąskich / trudno-dostępnych miejscach). Jeżeli w tym czasie natkniesz się na wrogie oddziały, łatwo przewidzieć, co się stanie. Należy mieć nadzieję, że ewentualne łaty (patche) wyeliminują problem. W przeciwnym razie pozostaje żmudne mikrozarządzanie.

Nietypowo typowe podejście

Pierwszą z niespodzianek szykowanych przez zespół projektowy PANZERS jest obecność bohaterów. Ogólnie rzecz biorąc, bohaterowie w strategiach czasu rzeczywistego to żadna nowość (vide WARCRAFT). Jednak CDV długo unikał wprowadzenia tego elementu w swoich seriach, koncentrując się wyłącznie na strategii i taktyce. Teraz sytuacja uległa zmianie. Kampanie mają własnych bohaterów i w kolejnych misjach poznasz historię opowiadaną z ich punktu widzenia. Jak na dowódców z krwi i kości przystało, bohaterowie dają bonusy dowodzonym przez nich samych pojazdom. W porównaniu ze zwykłymi jednostkami mają też trochę szersze pole widzenia, co znacznie ułatwia prowadzenie działań bojowych. Wszelako niewskazane jest beztróskie szafowanie życiem herosów, ponieważ ich śmierć oznacza natychmiastową porażkę.

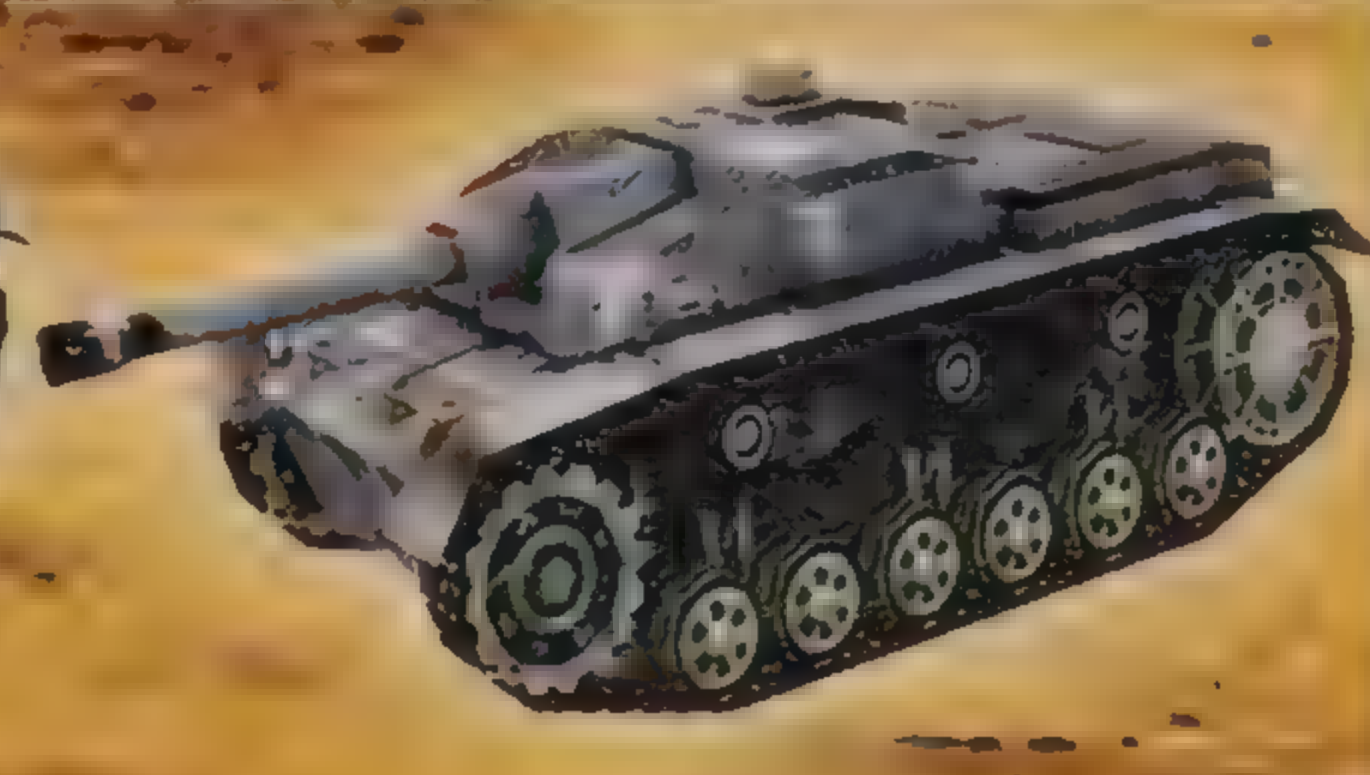
Odejście od czysto strategicznego nastawienia niesie ze sobą pewne uproszczenia, lecz wcale nie oznacza, że gra przeistoczyła się w bezmózgą wymianę ognia. Twórcy PANZERS



German PZ III-F



German Pz II



German Stug III-F

Jak w praktyce wygląda przejmowanie czołgu?



1. Kupujesz oddział wyposażony w miotacze ognia. Najlepiej ze wsparciem łopuchów.



2. Znajdujesz odizolowaną ofiarę. Zaczynasz smażenie czołgu. Ten delikwent jest już prawie gotowy, co pokazuje wskaźnik temperatury.



3. Potrzebujesz bądź zapasowej załogi, bądź ocieplonej ze zniszczonego wcześniej czołgu. Pakujesz ją do środka.



4. Teraz szybka naprawa czołgu przez mechaników i stajesz się szczęśliwym posiadaczem Panzerkampfwagen III F.

zaproponowali graczom większą dynamikę prowadzenia rozgrywki. W praktyce oznacza to, że np. oddziały medyczne oraz mechanicy mogą relatywnie szybciej niż w innych tytułach ze stajni CDV leczyć lub naprawiać punkty życia i pancerza. Gdybyś jednak stwierdził, że akcja dzieje się zbyt szybko, przewidziano opcję pauzy, w trakcie której można lustrować teren, zastanawiać się nad dalszym przebiegiem starcia i wydawać jednostkom rozkazy.

Gepard czuwa

Uwagę zwraca realistyczne, zgodne z prawdą historyczną odwzorowanie terenów oraz środowiska naturalnego. W celu uzyskania podobieństwa reklamowanego jako 100% użyto starych map miast oraz projektów architektonicznych. Trzeba uczciwie przyznać, że przygotowany przez Stormregion silnik graficzny, Gepard 3D, nie ma obecnie sobie równych wśród innych RTS'ów. Na jednej mapie potrafi zaimitować i bezbłędnie radzić sobie z ponad

setką szalenie ładnych pojazdów oraz kolejną setką równie ładnych oddziałów piechoty. Po raz pierwszy żołnierze mogą prowadzić walkę wewnątrz zajętych już przez wroga budynków. Zadbano o kołyszące się na wietrze drzewa, wyśmienite oświetlenie i cieniowanie. Np. kiedy czołg przewraca słup z linią wysokiego napięcia, na ziemi dokładnie widać charakterystyczny falujący cień zerwanych kabli. W tym miejscu warto dodać, że wszystko oprócz podstawowych elementów terenu może zostać obrócone w przynę, a budynki oraz ruiny mają wpływ na warunki panujące na polu bitwy.

Interfejs należy do najbardziej przejrzystych, z jakimi miałem okazję się zetknąć. Można dostrzec, że w stosunku do trochę już przestarzałego SUDDEN STRIKE czy niewiele nowszego BLITZKRIEGA (BK) dokonano kilku zmian, oczywiście kosztem paru uproszczeń. Przykładowo, piechota w BK składała się z całej rzeszy ludzików. Można było je grupować i rozgrupowywać, a także narzucać zmienne formacje. Aktualnie zdecydowano się na bardziej symboliczne rozwiązanie, zmniejszające liczbę ludzi w oddziale (maksymalnie do pięciu). Wycofano się też z narzucania formacji, co daje efekt w postaci znacznie szybszego przebiegu akcji.

PANZERS to zabawa na jeden dzień?

Ukończenie wersji recenzentkiej bez zbytniego pośpiechu na poziomie „normalnym” za-

jęło mi raptem ok. 10 godzin (do momentu trzeciego scenariusza w wykonaniu aliantów, kiedy gra, mimo spełnienia celów misji, nie chce przejść do następnej fazy). Gdyby sugerować się taką średnią, PANZERS powinno dać się spokojnie skończyć w około 30 godzin. To niezbyt wiele jak na wydatek rzędu 120 PLN. Szczęśliwie mocną stroną FAZY PIERWSZEJ wydaje się być rozbudowany tryb Multiplayer. Kampanie (a przynajmniej ich część recenzentka) tak się mają do trybu wieloosobowego jak wakacje na Łazurowym Wybrzeżu do wakacji na Syberii. Tak naprawdę autentyczna jatką rozpoczyna się dopiero w sieciowej wersji rozgrywki. Polecam!

Zagłębiamy na serwer nie powinien mieć problemu ze znalezieniem chętnych do gry. Na razie grać można maksymalnie w osiem osób, po czterech w każdej drużynie.

nie. Do wyboru masz kilka dobrze znanych netowcom trybów – Deathmatch, Dominacja, Szturm oraz Współpraca (w tym trybie dwaj gracze mogą razem podjąć się przejścia wszystkich trzech kampanii przeznaczonych dla jednej osoby).

Przesadnym byłoby stwierdzenie, że owoc współpracy CDV i Stormregion to przełomowa pozycja w świecie RTS'ów. Jednak trudno nie zgodzić się z faktem, że obecnie jest to najciekawiej prezentująca się strategia czasu rzeczywistego. Dla prawdziwie wygłodniałych fanów klasycznego RTS pozycja obowiązkowa!



Jeżeli nie walczyli wojownicy, to jednym z nich był na pewno



„Aby skłonić wroga do przysięgi z własnej woli, trzeba mu dać jakąś przynętę”. Sun Tzu – „Sztuka Wojny”

Dwa działka przeciw-piechotne 7.92 mm

80 mm pancerz tylny

88 mm działko główne

100 mm pancerz przedni

57 ton żywej wagi

Do środka wejdzie pięciu chłopów

80 mm pancerz boczny

Germany TIGER

CodeName:
Panzers

RTS

Wymagania sprzętowe:
Procesor 750 MHz,
256 MB RAM, 1 GB HDD

Gra na platformy: PC

Wersja PL Multiplayer

CDV Software Entertainment / Cenega

www.panzers.com

Kaptań grafika, re-
aizm gry. Multiplayer

Słaba muzyka, proble-
my z odnajdywaniem
optymalnej ścieżki. SI

Grafika

Dźwięk

Fajda

6

5

4

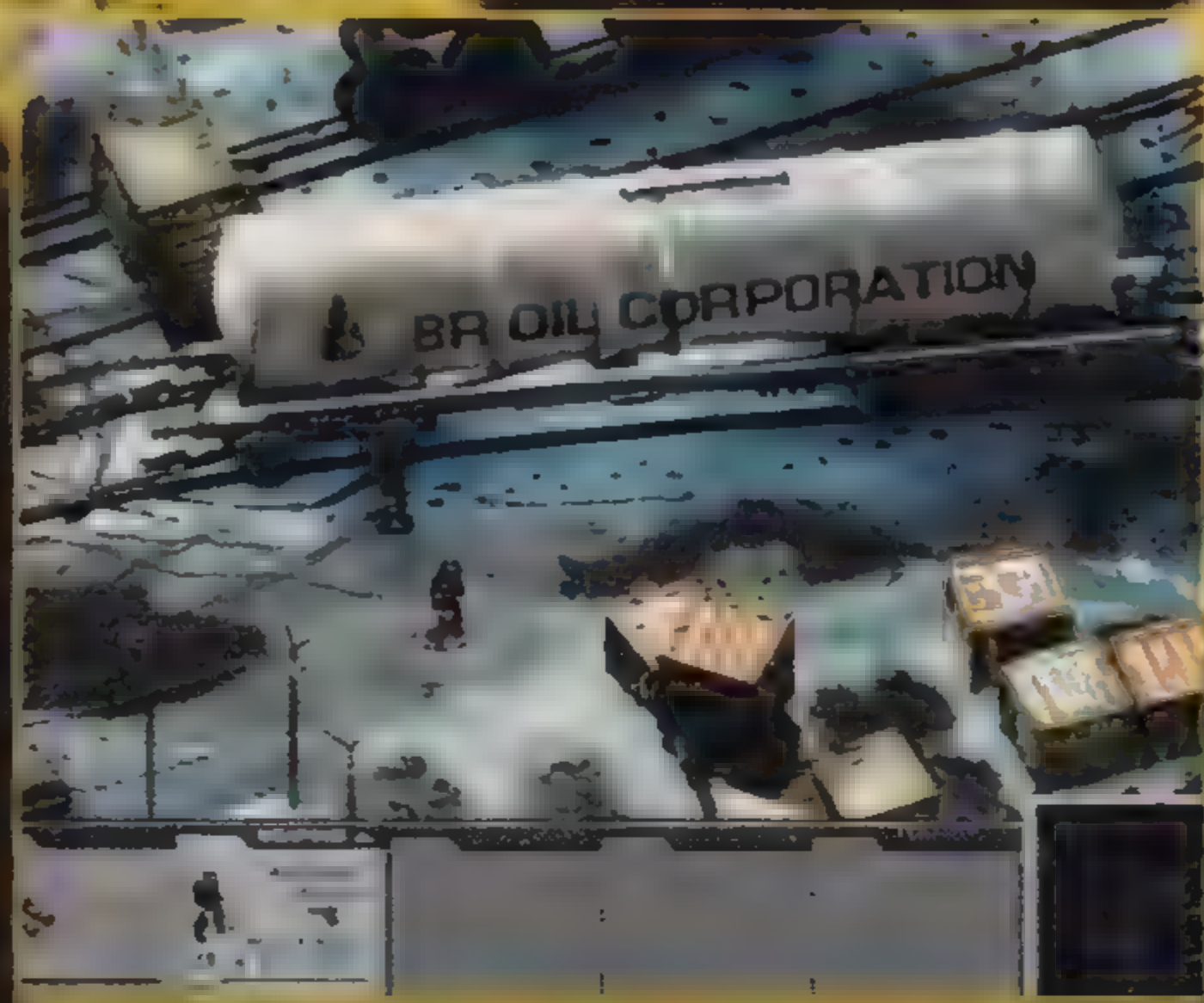
Bez dwóch zdań
najładniejszy RTS
tego brzydkiego le-
ta, a na dodatek
zrobiony z głową.
Nuda wykluczona

5+

119.90

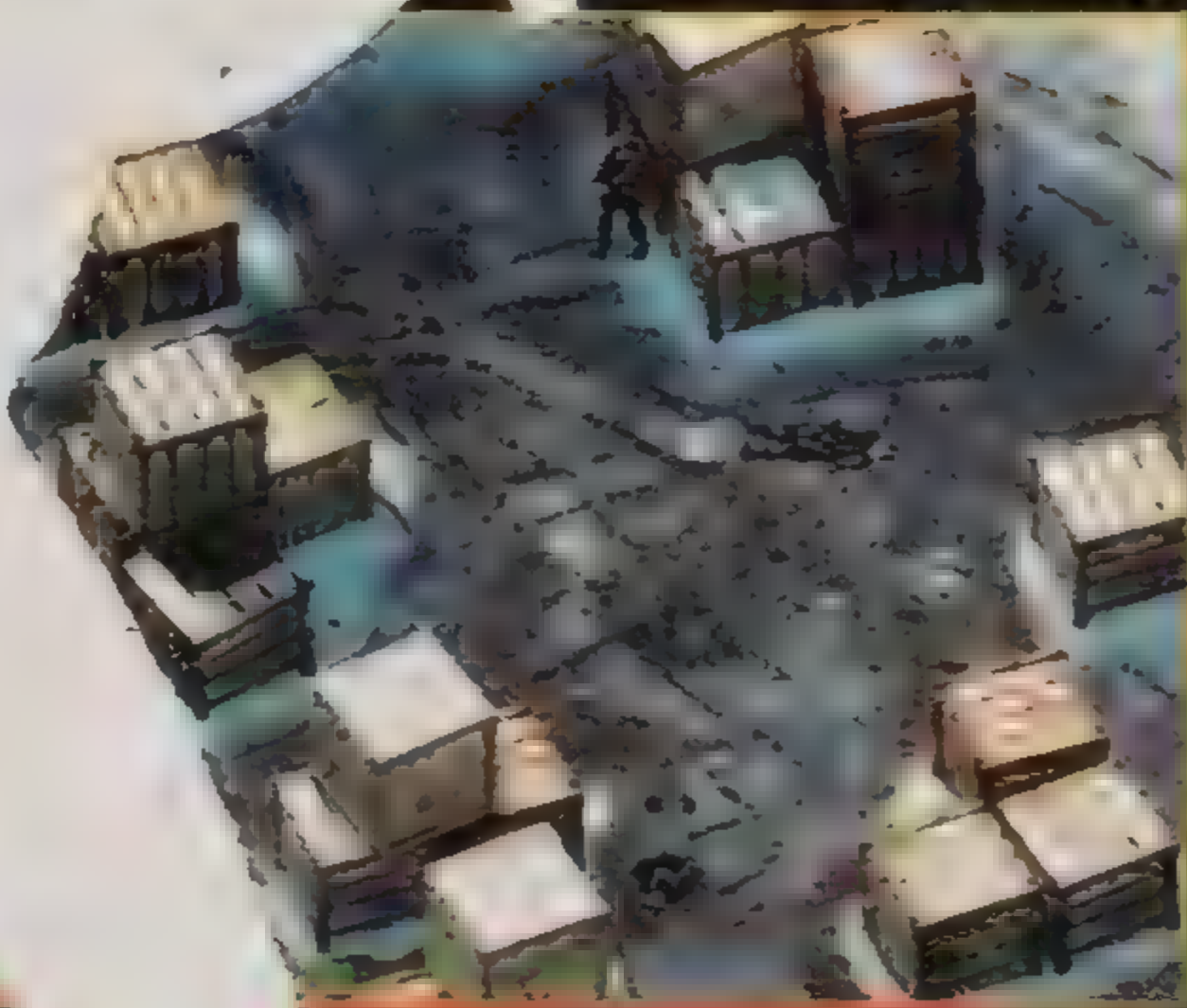
TRZECIA FALA

**Hańba!
Hańba!
Po trzykroć
HAŃBA!**



Nie chcę być złym prorokiem, ale jakos nie wydaje mi się, aby team Magnum Games stał się kiedykolwiek potentatem na miarę Bullfrog, Bungie czy Ubi Soft. Nie chodzi nawet o to, że w ich debiutanckiej produkcji nie uświadczysz technicznego przepychu czy tysiąca nowych rozwiązań w kwestii rozgrywki. Po prostu BEYOND THE LAW nie prezentuje sobą absolutnie niczego dobrego. Ta gra jest pusta niczym portfel przed pierwszym

THE THIRD WAVE to spreparowany niewielkim nakładem, pracy i kosztów klon gier z serii COMMANDOS. Pole akcji ukazane jest w izometrycznym rzucie, tła są statyczne, dwuwymiarowe, rozgrywka toczy się w czasie rzeczywistym, zaś twoi podkomendni są ponoć



osła. Trochę na wzór JAGGED ALLIANCE, swoich ludzi wybierasz spośród przeszło 50 żołnierzy, wśród których możesz wyróżnić snajperów, specjalistów od brudnej roboty oraz szeroko rozumianych inżynierów. Brzmi to mało ekscytująco, a w praktyce jest jeszcze gorzej.

Już w pierwszych sekundach po uruchomieniu programu zaczyna razić mialka, po mistrzowsku wręcz schrząbniona fabuła. Stany Zjednoczone (w wersji polskiej Europa) stoją w obliczu zagłady. Oczywiście Demokracji, przez lata nekanej takimi dyktandami jak prostytucja, szantaż, pranie brudnych pieniędzy, nielegalny hazard czy narkotyki, zagraża bomba atomowa.

Nie stoi za tym jednak żaden Osama. To Mafia. Przez przeszło dwadzieścia poziomów mamy strzelać do gości pokroju Tonny'ego Soprano i – co więcej – uwierzyć, że organizacja, dla której Tonny pracuje, jest w stanie zagrozić potęgze USA (Europie). Halo?! Czy szwedzcy developerzy zastanawiali się choć przez chwilę, co robią?

Zarty na bok. Na to, że oś fabularna programu skonstruowana jest na zasadzie reportażu z Reality TV, można jeszcze przymknąć oko. Gdyby tylko zawartość gry była tego warta! Tymczasem bardzo szybko przekonasz się, że blisko połowa z 50 dostępnych żołnierzy nie nadaje się tak naprawdę do niczego – przede wszystkim z racji faktu, że są uzbrojeni w noże lub pistolety o mocy zapalniczek. Co do reszty, nie ma między nimi specjalnej różnicy. Teoretycznie każda z klas ma pewne udogodnienia – specjaliści od brudnej roboty

to twoja główna siła uderzeniowa, snajperzy strzelają dalej i lepiej, zaś inżynierowie są niedoścignieni w rozbijaniu pułapek. W praktyce jednak potrzebujesz jedynie ludzi należącego do pierwszej z grup. Wprawdzie snajperzy strzelają efektywniej, ale w THE THIRD WAVE karabin snajperski ma zasięg niewiele większy od wspomnianego już pistoletu. Także inżynierowie rzadko kiedy mają szansę okazać się naprawdę niezbędni. Większość obecnych w grze pułapek ma gdzieś nieopodal przełącznik, zaś większość zamkniętych drzwi – klucz.

Co ciekawe, w tej grze nie znajdziesz żadnego specjalistycznego ekwipunku – zapomnij więc o wytrychach czy takiej ekstrawagancji jak... granaty. Zresztą długo można byłoby wymieniać rzeczy, których w produkcji Magnum Games nie da się zrobić. O braku opcji ekwipowania żołnierzy już wiiesz. Nie możesz też przeszukiwać ciał, nie możesz się wspinać, czołgać, zaś ukrywanie ciał zrealizowano tak żelaznie, że aż szkoda o tym pisać. Wreszcie – nie możesz stosować taktyki, bo wróg został zaprogramowany zbyt idiotycznie, aby było to potrzebne. Możesz za to strzelać. To jednak niewiele zmienia. Jakby tego brakowało, BEY-

OND THE LAW wygląda po prostu kiepsko – nie tylko podczas banalnego wstępu. Gra ma ustawioną „na sztywno” rozdzielczość 800x600, mapy, na których odbywa się rozgrywka nieprzyjemnie zaskakują starymi kolorami, niewielką ilością detali czy wreszcie ogólną brzydotą. To samo tyczy się modeli postaci, które są niewielkie i nie posiadają absolutnie nic, co przykuwałoby uwagę.

Nie będzie przesadą stwierdzenie, że wszystkie poziomy THE THIRD WAVE są do siebie podobne – łączy je niski poziom wykonania oraz ci i rusz wychodzący na wierzch brak konceptu. Nieefektywne są tak dekoracje, jak i stanowiące treść rozgrywki potyczki z bandytami. Zresztą, zawiadli nie tylko graficy. Równie marnie jest udźwiękowienie.

Reasumując, TRZECIA FALA to gra przeraźliwie kiepska i nie potrafią dostarczyć żadnego powodu, dla którego miałbym ją komukolwiek polecać. Jakikolwiek pieniądże wydane na ten program – włącznie ze złotówką na ewentualną srebrną płytkę – będą pieniędzmi wyrzucanymi w błoto. Omijaj ten odradzający kawał patactwa szerokim łukiem.



Beyond The Law: The Third Wave

Strategia

* **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 800 MHz,
128 MB RAM, 500 MB HDD

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* **Magnum Games / Nicolas Games**
* www.thirdwave-game.com

Eee... W sumie misje wgrzywają się dość szybko. Absolutnie wszystko

Grafika 2 **Dźwięk** 2 **Fajda** 0

TRZECIA FALA to tytuł szczególny. Przyznam szczerze, że równie niedane go tworzy nie widziałem od bardzo dawna

IL2 FORGOTTEN BATTLES



No i niech ktoś powie, że gra wygląda brzydko!



Stateczek. Takie też się w Ile pojawiają

Jak głosi przysłowie:
„Chcesz być pyłem, lataj Ilem”

Ta gra to potęga. Spisła czelówka lotniczych symulatorów z okresu II wojny światowej. Świetna grafika, niezły dźwięk i do tego znośna cena. Absolutnie obowiązkowa dla wszystkich miłośników awiacji, a także dla snobów, którzy lubią patrzeć na wszystkich z góry.

Założę się, że miłośnicy „samolotówek” dawno ów tytuł obczaili i już ponad pół roku trącą ogonem obumy nad pogrążoną w wojennym chaosie Europą. Dwie nowe mapy (fińska i węgierska), купа dodatkowych samolotów (w tym nowe Sztukasy, 109-tki i Thunderbolty), mnóstwo poprawek w kodzie gry i możliwość uruchomienia FORGOTTEN BATTLES bez instalowania wersji podstawowej to najważniejsze zalety tej produkcji. Zmiany i dodatki są jednocześnie na tyle duże, by każdy posiadacz oryginalnego SZTURMOVIKA był z zakupu BITEW zadowolony.

Osobom, które na co dzień nie grają w symulatory bądź, co gorsza, opinią na ich temat wyrobili sobie na podstawie takich produkcji jak WINGS OF HONOUR czy GUNSHIP TANK KILLER, winny jestem wyjaśnienia. Otóż opisana gra nie jest zrecenzyciówką jak wspo-

miniane przed chwilą tytuły. To trudna i złożona produkcja, w której trzeba zadbać o tysiące drobnych detali i nawet mały błąd może kosztować życie. Oczywiście, część z „udziwnień” można zrzucić na karb specyfiki komputera, ale i tak klawisze kierunkowe plus Fire! nie wystarczą do utrzymania się w powietrzu dłużej niż minutę. Ba, każdy zegar, każdy wskaźnik zawiera istotne informacje o kondycji samolotu i trzeba je bez przerwy śledzić, słuchać i wykorzystywać. A do tego wszystkiego dochodzi przecież dowodzenie oddziałem (bądź wypełnianie rozkazów przełożonego), pilnowanie szyku, bombardowanie kłopotów, odpięcie ataków...

Wielką zaletą gry stanowi szata graficzna. Autorom udało się odtworzyć chaos wojny, zaprojektować bardzo szczegółowe lataadła oraz przedstawić w atrakcyjny sposób ruchy wojsk naziemnych. Model lotu również zasługuje na uznanie, jest realistyczny i uwzględnia masę zmiennych. Nic tylko latać. Latać i grać!

IL2 Szturmowik: Forgotten battles

Symulator

* **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 800 MHz
256 MB RAM, 1.1 GB HDD

* **Gra na platformy:** PC
☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* **Maddox Games / LEM**
www.il2sturmovik.com

Świetna grafika, dużo msi, realizm

Za trudna dla „karczo-chów” Ale czy to wada?

Grafika

Dźwięk

Fajda

Trudno o lepszy symulator lotniczy. Lubisz samoloty, pokochasz tę grę!

5

5

5

tekst: Michał „Spidfajer” Zacharzewski



www.lukas-toys.pl

Autoryzowanym i wyłącznym dystrybutorem Nintendo na Polskę jest Lukas Toys Sp. z o.o.

GROUND CONTROL II

OPERATION EXODUS



Ostra batalia o utrzymanie bazy ludzi

Jako fan RTS'ów na GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS rzuciłem się niczym szczerbaty na suchary. Wierząc w tzw. postęp wyszedłem z założenia, że developer (Massive Ent.) zaserwuje mi masę wrażeń. Nie było to wcale pewne, ponieważ pierwsza część GC, wydana w 2000 roku, bawiła mnie średnio. Pomijam oczywiście fakt, iż wówczas był to tytuł robiący piorunujące wrażenie za sprawą świetnego engine'u 3D. Teraz potrzeba już czegoś więcej, by przyciągnąć graczy.

Na początku nie ma lekko

Tym razem mamy rok 2741. Kapitan Jacob Angelus z formacji NSA (Northern Star Alliance) stał się „najstarszą kartą” w grze na śmierć i życie przeciwko Terran Empire. Aby definitywnie zmiażdżyć NSA, Terran Empire wysyła na pole walki rasę obcych – potężnych wojowników zwanych Viron. Jako że ludzie mają w tej konfrontacji nikłe szanse, Angelus musi stanąć na rękach, by jego żołnierze przetrwali i uciekli z planety w jakiś cichy, odległy zakamarek galaktyki.

Pierwszy kontakt z grą nie sprawia pozytywnego wrażenia. Wlekąca się akcja, brak interesujących jednostek, fabuła infantylna do bólu, w dodatku zakrapiana patosem niczym w hollywoodzkich produkcjach, a przede wszystkim śmieszne cięcia, które nie przystają do panujących standardów. Mam na myśli ograniczenie w postaci możliwości przemieszczania jednocześnie maksymalnie 16 jednostek. W ferworze walki jest to wyjątkowo upierdliwą przypadłością, szczególnie w przypadku, gdy poszczególne grupy jednostek planuje się rozmieścić na ściśle określonych pozycjach. Ale o tym później. Od pierwszego wejrzenia zakochałem się za to w oprawie graficznej... W efekcie zaśpiewałem jak Celine Dion, o czym również później :).

A w środku nowinki

Znakiem rozpoznawczym gry jest niefortunne rozwiązanie, które w pewnych kręgach może być postrzegane jako plus, jednak mi nie udało zaimponować: brak kwatery głównej, czyli najbardziej pożądanego

Diagnoza: Liniowość

Po ukończeniu gry nie zostaje nic innego, jak odinstalować ją, posmarować smalcem i rzucić psom. Liniowość wręcz bije po gałach. Na szczęście developer zaimplementował opcję Multiplayer, co w przypadku RTS'a stanowi nie lada atrakcję. Dwaj gracze mogą współpracować w trybie Story, razem stawiając czoło najeźdźcy. Jednak wspólne planowanie jest tylko z założenia wspólnym planowaniem, bowiem w praktyce zawodnicy z reguły napierają bezładu i składu. Frajda jest i tak ogromna. Jeśli dodać do tego możliwość tworzenia własnych map, Skirmish, typową konfrontację itp. – nie jest źle. Jeśli się uprzeć, z GC2 można szaleć bardzo długo.

przez przeciwnika budynki. Nie ma też surowców do wydobywania przez „żniwarki” i związanych z tym przetwórci. W konsekwencji nie trzeba się przejmować zapleczem ekonomicznym oraz technologicznym. Są za to lądowiska, czyli strefy rzutu (LZ – Landing Zone) – właśnie o nie toczy się najbardziej zacięta walka. Kto kontroluje lądowisko, ten rządzi. Kasa dociera do bazy (wolno, wolno...) po opanowaniu i utrzymaniu określonych rewirów zwanych „Victory Locations”, ew. czerpana z rozbitych w pył wrogich jednostek. Na opanowane lądowisko można przywołać transporter (tylko jeden), który zrealizuje zamówienie. Ponadto – co podnosi walory zabawy – można go upgrade'ować i wykorzystać na polu walki. Latający killer kosi równo, choć jego dopakowanie kosztuje słono. Odnosnie kasy – developer pokusił się o bzdurne rozwiązanie polegające na tym, że im mniejszy posiadasz inwentarz, tym szybciej splywa gotówka. Doprawdy, irytujące. Cieszą jednak dwa zastosowania bojowe dla każdej jednostki. Np. wozy pancerne mogą się ostrzeliwać i przewozić żołnierzy lub sprzęt – to w pierwszym wariantcie, a w drugim – stworzyć śmiercionośną „zasłonę dymną”. W kwestii zależności pomiędzy jednostkami można mówić o klasycznym podziale na piechotę, sprzęt ciężki oraz pojazdy olęwające grawitację, a także o zabawie typu „papier, nożyce, kamień”. Przy okazji, kompletną bzdurę stanowi fakt, iż żołnierz nie mo-

Czy wszystkie RTS'y muszą się opierać o sprawdzony schemat? Nie... Na szczęście!

Jednostki latające źle znoszą ataki walcerów, więc warto je asekurować z ziemi



SPIDER-MAN 2

Pająk pająkowi
nierówny. Na PC
mały krzyżak, na
konsolach Szeloba

Bujanie się nad ulicami
miasta nie jest tak
przyjemne, jak mogłoby
się wydawać

ogromnych ograniczeń
w poruszaniu się po
mieście. Aby „latać”
nad ulicami, naj-
pierw musisz strze-
lić siecią w zawie-
szony w powietrzu, specjalny punkt. Aby pod-
czepić się pod następny, trzeba się rozbijać
i wyszaleć się dopiero wtedy, gdy znajdziesz
się dostatecznie blisko celu. Bieda polega na
tym, że w efekcie wolność wyboru trasy male-
je niemal do zera. Kończy się to tak, że gra
bez przerwy prowadzi nas za rączkę od zada-
nia do zadania. Dla kontrastu: wolność, jaką
zapewniają konsolowe wersje tytułu, można
śmiało porównać do GTA3.

Gra jest łatwa, zbyt łatwa. Prawdę mówiąc,
poziom trudności każe sądzić, że developer za
grupę docelową obrał ośmioletnią, góra dziesięcio-
latką. Porażką jest fakt, że przed każdą po-
tyczką z bossem grę wyświetla ilustrowaną
planszę z opisem taktyki walki (typu: przeskocz
szarżującego przeciwnika i rabinij go w potylicę
— np. Rhino). Podobnie jest, jeśli musisz szyb-
ko na coś zareagować. Gdy niespodziewanie
może stać ci się coś złego (typu spadający for-
tepiant), program się zatrzyma i poinstruuje
cię, co wcisnąć, aby uniknąć niebezpieczeń-
stwa. W komiksach nazywało się to Zmysł Pajaka.

Miasto wygląda jak kolekcja kartonów po
mleku, fajkach i czekoladkach. Przesadzam tro-
chę, ale naprawdę prezentuje się kiepsko.
Schematyczne budynki, niemilosierne jedno-
stajne tekstury, minimum detali i smaczków.
Po chodnikach lażą niemrawe ludki, które

obecność naszego stawonoga kwitują najczę-
ściej swojskim „przejdź pan”. To ma być NYC?
Manhattan? Wolne żarty. O efektywnym
oświetleniu zapomnij — jest regularne jak
w wylęgarni kurczaków. Co tam jeszcze... Aaa,
dźwięk. No więc dźwięk jest, chociaż nie wsłu-
chiwałem się, prawdę mówiąc. Ot, po prostu
nie dał mi powodu do narzekania. Ale proszę nie
traktować tego jako plusa gry.

Na zakończenie pragnę powiedzieć, że gra
kojarzy mi się jak najgorzej i nigdy, przenigdy
już jej nie tknę, nawet patykami. Ufam, że jeśli
doczytałeś do tego miejsca, również nie pokła-
dasz w tym tytule nadziei. Zamiast tracić czas
na zabawy ze SPIDER-MANEM 2, zrób coś
trendy, nie wiem, idź na ryby albo ulep bałwa-
na. W końcu wakacje są.

SPIDER-MAN 2 jest przykrą grą. To
produkt nieudolny, zrobiony na od-
czepnego, brzydki i nudny. Aż dziw
bierze, że moloch pokroju Activision,
płacąc zapewne krocie za licencję kasowego
filmu, zdecydował się pchnąć do sklepów grę,
która spokojnie mogłaby mieć premierę w kio-
sku koło spożywczego jako kolejny tytuł z seri
„Wypas Zabawa CD”. To jedna rzecz. Drugi
szkopuł stanowi fakt, że gra z założenia multi-
platformowa prezentuje się na konsolach
zgoła inaczej. Lepiej. Co tu dużo mówić, użyt-

kownicy podpinanych do TV maszy-
nek otrzymali zupełnie inny produkt.
Dlaczego pecetowcom rzucono
takie ochlapy, stanowi zagadkę, której rozwa-
żanie nie znam. Jeśli koniecznie musisz czytać
dalej (da czego nie namawiam), bardzo proszę,
ale chyba wszystko już jest jasne, prawda?

Tak się złożyło, że gra trafiła na rynek w mo-
ment, kiedy w kinach rozpanoszyła się już
druga część kasowego filmiada o przygodach
dzelnego pajęczaka. SPIDER-MAN 2 podmi-
niłby ówczesny film, jeśli jednak uczysz na
czymś przygodę, wrodzić się zawieszysz. Ca-
łość obraca się wokół postaci Dr Octopusa,
który postanawia ostro zamieszać w życiu na-
szego bohatera oraz reszty nowojorczyków.
I tamże. Oprócz Octopusa, do akcji wkracza
zgraja innych superzłoczyńców. Puma,
Iluzjonista Misterio czy Rhino, naj-
większy debił z całej paczki. Postępy
w grze nagradzane są średniej jako-
ści filmikami, z których niewiele
wynika.

I tak bez specjalnego celu lataci
sobie po brzydkim mieście, piorąc
nie mniej paskudnych przestępców.
A to trzeba się zająć uciekinierami
z więzienia, a to udaremnić napad
czy szybko podążyć za pędzącym au-
tem. OK, tego się spodziewaliśmy.
Nie spodziewaliśmy się natomiast

Walka sprowadza się do dwóch ciosów na krzyż
i okazjonalnego spętania przeciwnika siecią



Spider-Man 2

2

Akcja

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 733 MHz
128 MB RAM, 800 MB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2, Xbox, GC

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Fizz Factor / LEM

* www.activision.com/microsite/spider-man/

Eee... nie wiem. No
może ten dźwiękJak mam się tu
zmieścić?

Grafika

Dźwięk

Fajda

Zapomni
Naprawdę szkoda
nerwów

ukocnanej żony Mary Jane. Pajęcze moce
zdobył jeszcze jako student, kiedy został
ukaszony przez napromieniowanego pająka.



CASTLE STRIKE

Strategia czasu rzeczywistego z epoki średniowiecza – Boże, jaki jestem zajarany na maksa...

O kres późnego średniowiecza. Młody niemiecki feudal Rabenhorst musi ugruntować pozycję swego rodu, a ty zostałeś wybrany, by poprowadzić jego wojska. Gra składa się łącznie z 27 misji, w których masz okazję dowodzić oddziałami niemieckimi, francuskimi oraz angielskimi (w końcu masz do czynienia z czasami Wojny Stuletniej).

W CASTLE STRIKE twoim zadaniem jest budowa zamku wraz z fortyfikacjami i zapewnienie osadzie gospodarczej swobody poprzez zbieranie surowców (budujesz kamieniołomy, leśniczówki czy farmy). Twórcy zastosowali interesujący manewr: większość gmachów wznosisz tak jak w standardowych RTS'ach (robotnicy pracują przy budowie), natomiast w przypadku fortyfikacji wystarczy wyrysować i potwierdzić plany, aby natychmiast te właśnie fortyfikacje pojawiły się na mapie.

Ciekawie została rozwiązana kwestia zarządzania robotnikami. Tym razem nie musisz wysyłać każdego pojedynczego chłopka do konkretnej roboty, lecz decydujesz, jaki dział gospodarki wymaga szczególnego potraktowania. I tak przesuwając pasek możesz skierować większość poddanych do naprawy budynków czy gaszenia pożarów lub też kazać im skoncentrować się na wydobywaniu surowców.

Zmora każdego RTS jest zwykle Sztuczna Inteligencja. Niestety, CASTLE STRIKE rów-

niez mocno szwankuje, przede wszystkim jeśli chodzi o zarządzanie wojskami gracza. Pół biedy, jeśli jednostek jest mało – cyrki zaczynają się przy dużej liczbie wojsk. Żołnierze rozlażą się na wszystkie strony, jedni idą szybciej, drudzy wolniej, czasami znajdują niespodziewane i niechciane przez gracza sposoby, by dotrzeć do celu. Nadal w RTS'ach brakuje taktycznej przejrzystości serii AGE OF EMPIRES, a dziwne, bo cykl ten powstał już przecież

całe lata temu. Spore problemy występują również w związku z tym, że świat jest trójwymiarowy. Czasami twoje jednostki (zarówno żołnierze, jak i robotnicy) znikają gdzieś za górami lub fortyfikacjami i ciężko je znaleźć. Grafika – pomimo że zastosowano oczywisty już

w tej chwili engine 3D – zupełnie mnie nie usatysfakcjonowała. Część budowli czy elementów scenograficznych wygląda wręcz umownie, a lasy składają się na przykład ze

sklonowanych, identycznych drzewek. Przy pięknym SPELLFORCE CASTLE STRIKE wygląda jak młodszy, niechciany braciszek.

Szkoda również, że wszystkie trzy nacje, którymi sterujesz w CASTLE STRIKE, są do siebie bardzo podobne. Niby każda ma możliwość korzystania z właściwych tylko sobie jednostek specjalnych, ale tak naprawdę to tylko „kwiatek do kożucha”.

Autorów trzeba pochwalić za dobrze skonstruowany samouczek.

Jest on jasny, zrozumiały i umiejętnie wyjaśnia najważniejsze aspekty rozgrywki.

Trudno ukryć, że jestem już potwornie znudzony RTS'ami. Zwłaszcza takimi, które nic lub niewiele wnoszą do gatunku, a twórcy nawet nie silą się, by wymyślić nową jakość, lecz do znudzenia „maglują” rzeczy

„wymaglowane” już przez całe lata. A CASTLE STRIKE należy właśnie do programów, które mogłyby w ogóle nie powstać i nikomu ten fakt nie zrobiłby specjalnej różnicy. Nie zna-

czy to, że gra jest zła lub słaba. Ona jest po prostu na pograniczu miernej i przeciętnej. I powstaje pytanie: czy naprawdę nie mamy w życiu ciekawszych rzeczy do robienia niż poświęcać czas na coś pozwalającego bawić się zaledwie przeciętnie (to tak, jakbyś mając do wyboru imprezki, wybierał tylko te, na których bawisz się „tak sobie”)?

Na Sieci znalazłem zaledwie 3 zagraniczne recenzje tej gry (dla porównania JOAN OF ARC – 43 teksty, SPELLFORCE – 56 tekstów), a to też o czymś świadczy.

PS. Jak ktoś przypadkiem nie zrozumiał, to to we wstępie to się nazywa ironia :).

Castle Strike

RTS

* Wymagania sprzętowe:

Procesor 1 GHz,
256 MB RAM, 700 MB HDD

cena
19.00

* Gra na platformy: PC

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Data Becker / Top Ware

* <http://www.topware.pl>

Kilka ciekawych pomysłów...

Gra pozbawiona rozmachu, dosyć szybko się nudzi...

Grafika

Dźwięk

Frajda

4

3

3

Bez tej gry świat nie zmieniłby się nawet trochę. Nie tylko nie wiodła ona do nowego, ale nawet nie zachęca do zabawy

WARS & WARRIORS JOAN of ARC

Ostra rąbanina w taktyczno-
eRPeGowym sosie. O dziwo,
efekt jest niezgorszy

Joanna d'Arc to jedna z najbardziej zdumiewających postaci w historii Europy. Chłopska córka, która dzięki ogromnej sile woli, niewiarygodnej charyzmie, odwadze oraz pobożności doprowadziła do wielkiego zwycięstwa Francji nad Anglią, co ocaliło byt francuskiego królestwa. Odebrała za to typowe dla średniowiecza podziękowanie. Opuszczona przez króla, którego wiernie służyła, i oskarżona o czary przez katolickich zwyrodnialców, została spalona na stosie. Kościół oddał jej pośmiertnie cześć uznając ją za świętą (mama pociecha, prawda?), a Francuzi do tej pory czczą jej pamięć. Miłośnicy sztuki filmowej mogli niedawno zobaczyć Joannę w intrygującym filmie historycznym „Joan of Arc” (w tytułową rolę wcieliła się Milla Jovovich, znana między innymi z cyklu „Resident Evil”).

Szkoda, że twórcy gry nie pokusili się o osiągnięcie czegoś więcej niż tylko realizacja zrzędnosiowego programiku z elementami



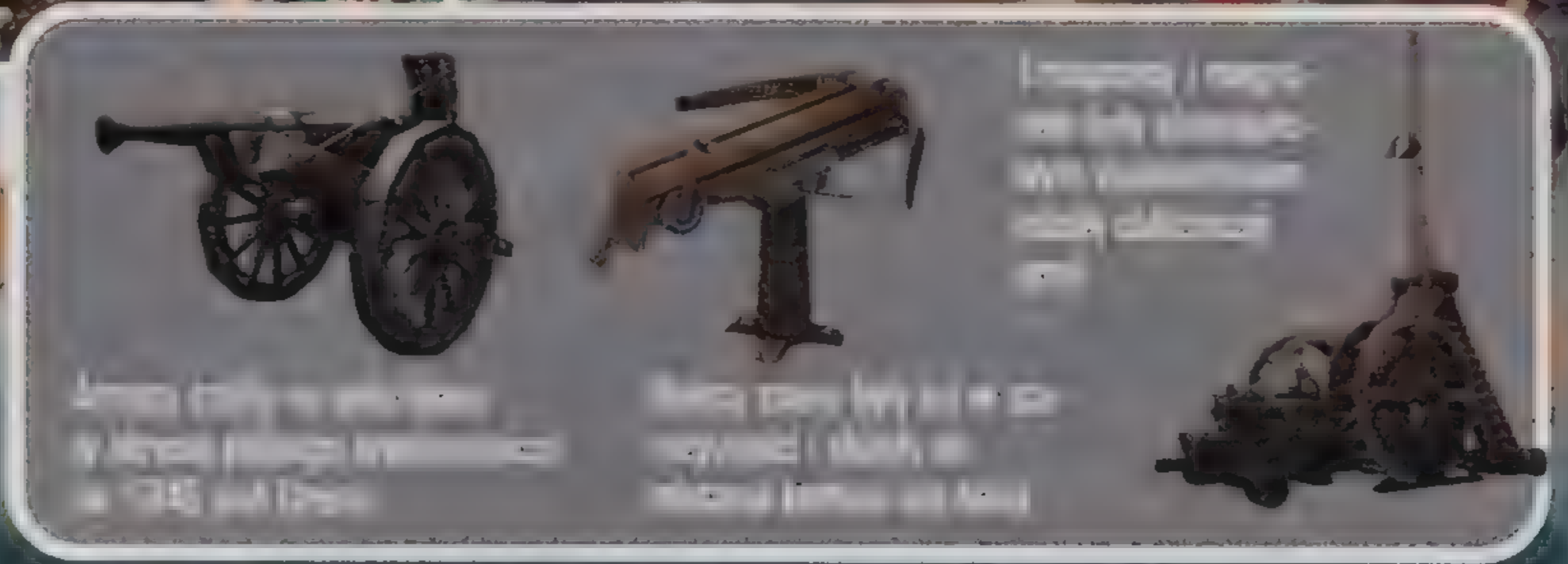
W tej grze sklepy nie odgrywają szczególnie ważnej roli, ale czasem trafi się coś, na czym warto zawiesić oko



Tu widzimy bardzo spokojną walkę. Bywa, że na ekranie kotłuje się nawet kilkudziesięć postaci

taktycznymi, przygodowymi i role-playing. Wydawałoby się, że temat taki jak życie Joanny d'Arc zasługuje przynajmniej na scenariusz jakości SILENT HILL, pełen niespodzianek, gwałtownych zwrotów akcji, możliwości dokonywania wyborów. A tu cóż... W zasadzie mamy do czynienia z całkiem przyjemną i przedstawioną w niezłej scenografii siekaminą. Tylko co w tym wszystkim robi biedna Joanna, która znana była z tego, że wzdrygała się przed rozlewem krwi i kazała oszczędzać jeńców?

Gra składa się z szeregu misji, w których twoim zadaniem jest wykonanie wyznaczonych przez zwierzchników zadań. Co ważne, misje są dynamiczne, czyli w czasie ich trwania mogą dojść nowe zlecenia, może się też zmienić sytuacja na polu bitwy (pierwszą taką niespodzianką jest gwałtowny atak Anglików na Orléan). Gracz może sterować zarówno Joanną, jak i któryś z pobocznych bohaterów, a także – w opcji strategicznej – dowodzić zwykłymi żołnierzami. Jednak element zrzędnosiowy odgrywa w czasie walk (których jest bez liku!) ogromną rolę. To umiejętne stosowanie zwykłych ciosów oraz ich kombinacji może przesądzić o ostatecznym zwycięstwie. Bohaterowie otrzymują punkty doświadczenia za wykonane zadania, zlikwidowanych wrogów czy pomyślne zastosowanie kombinacji ciosów. Następnie punkty te zostają zużytkowane, aby podnieść wartości poszczególnych cech. Są nimi liczba punktów życia, siła, zręczność, obrona oraz dowodzenie. Specjalne punkty przyznaje się też w celu poznania nowych kombinacji uderzeń. Postaci mogą również korzystać z pewnych przedmiotów (np. broń oraz talizmany), a także wspomagać swe siły jedzonkiem przywracającym punkty życia. Jednak szczerze mówiąc wybór



tu nie jest za wielki, a i graficzne wyobrażenie ekwipunku niczym nie imponuje.

Ogromnym plusem programu jest świetnie prowadzona automatyczna mapa, na której widać wszystkie drogi, żołnierzy własnych oraz wrogę, budynki, miasta i ich obywateli itp. Podobnie pieczołowicie zostały przygotowane wszystkie elementy dotyczące opisu poszczególnych misji.

W trakcie rozgrywki przede wszystkim przeszkadzała mi „szalona” praca kamery, która powodowała, iż czasami nie za bardzo wiedziałem, gdzie znajdują się bohaterowie oraz jak wyprowadzić najbardziej skuteczne ciosy. W efekcie w zamieszaniu ówczesnym rzecz sprowadzała się często do szaleńczego klikania myszą i prób odzyskania orientacji. Przyносило to niezłe efekty, ale ciężko mówić, że osiągnęłam je stosując jakąś chytrą myśl taktyczną (przynajmniej tak jest w czasie początkowych misji, bo potem sytuacja się nieco zmienia).

JOANNA D'ARC oferuje przyjemną, choć dość banalną zabawę w wyrzynanie, wzbogaconą opcjami przygodowo-taktycznymi i nie za dużą domieszką role-playing. Kiedy jednak porównuję ten program ze znakomitym SPELL FORCE, który miałem przyjemność niedawno ukończyć (Allego, al!), to wiozę, jak wielką przepaść dzieli oba produkty. Zarów-

no pod względem technicznego wykonania, jak i myśli przewodniej. Jednak zważywszy na cenę, jest to program godny polecenia wszystkim tym, którzy lubią dynamiczną akcję i mnóstwo przemocy.

Joan of Arc

4

Zręcznościowo-taktyczna + RPG

*** Wymagania sprzętowe:**
Procesor 500 MHz
256 MB RAM, 1.2 GB HDD

*** Gra na platformy:** PC
☐ Wersja PL ☒ Multiplayer

*** Enlight Software / Dobra Gra**
*** www.dobragra.pl**

Nieźła grafika, duża dynamika akcji, ciekawe misje.

Czasami kamera tak szaleje, że trudno się połapać w bitwie

Grafika 4

Dźwięk 4

Fajda 4

Kobieta-legenda powraca w optymistycznej komputerowej wersji historii. Gra warta poświęcenia jej czasu

cenę 19.90

I-Ninja

Jak to zwykle bywa w platformówkach, nie obejdzie się bez zbierania kolorowych kulek



Grube stalowe drzwi to pestka dla wytrawnego adepta wschodnich sztuk walki

Brakuje ci platformówek na „pieca”? Nie narzekaj, właśnie ukazała się świetna gra!

Mistrz Sensei nie miał szczęścia do uczniów. Jego ostatni podopieczny, Ninja, opanował wprowadzić zasady daleko wschodnich sztuk walki, ale wciąż miał kłopoty z zapanowaniem nad zbyt gorącym temperamentem. Kiedy Sensei został porwany przez O-Dora, cesarza rządzącego nacją podstępnych wojowników Ranx, Ninja wyruszył na ratunek. I choć udało mu się uwolnić mistrza z łap oprawców, chwilę potem, pod wpływem magicznego Rage Stone, pozbawił go głowy. Nie ma sensu? Pewnie, ale fabuła w I-NINJA nie jest najważniejsza. To, co jest najważniejsze, to ogromna grywalność, która wciąga po czubki uszu i pozwala zapomnieć o niezbyt mądrej i niezbyt składowej historii, wymyślonej przez programistów na potrzeby gry.

I-NINJA to przede wszystkim dawno już niespotykana na PC kolorowa, szybka platformówka ze śmiesznym głównym bohaterem i rysunkowymi przeciwnikami. Na konsolach takich gier jest całkiem sporo (np. JAK & DAXTER, RATCHET & CLANK, WHIPLASH itd.), natomiast posiadacze komputerów nie mieli okazji zagrać w porządną

produkcję tego typu właściwie od czasu ostatniego RAYMANA. Nasz heros, Ninja, z nieproporcjonalnie wielką głową, skacze więc po różnego rodzaju platformach i walczy z dziesiątkami świetnie animowanych przeciwników przy użyciu swojego ostrego jak brzytwa miecza. Poza tym może także wykorzystać kilka dodatkowych umiejętności, choćby takich jak powolne opadanie z dużych wysokości czy wywoływanie magicznego shunkena (nindzowej gwiazdki), który fruwa po ekranie i zabija wszystkich wrogów.

Żeby graczom zbyt szybko nie znudziło się skakanie i walka, I-NINJA urozmaiciła o kilka grywalnych fragmentów, które nie mają charakteru platformówki. Przede wszystkim jest to walka z bossami, która może przyjąć postać np. pojedynku bokserskiego, ale też przerywniki pojawiające się w trakcie normalnych misji poziomów. Jednym z nich, moim ulubionym, była jazda we wnętrzu dużej stalowej kuli, którą rozbijasz przeciwników jak kęgle. Takich dodatków

jest w grze wystarczająco dużo, byś nawet przez chwilę nie poczuł się znudzony – poza tym wpływają w bardzo pozytywny sposób na grywalność.

Dobre samopoczucie gracza i frajda płynąca z zabawy to także zasługa poczucia humoru twórców i krótkówkowego stylu gry. Ninja w zabawny sposób komentuje to, co dzieje się na ekranie, a robi przy tym takie miny, że trudno się nie uśmiechnąć w stronę ekranu. Śmieszne są też utyskiwania ducha martwego mistrza Sensei, krótkie dialogi z napotkanymi od czasu do czasu postaciami, animacje przeciwników, a nawet sposób, w jaki zaprojektowano wygląd poziomów.

I-NINJA jest grą przygotowywaną z myślą o konsolach, a jej wersja PC bazuje na kudzio i grafice oryginału. Konwersja udała się jednak znakomicie, gra pod względem grafiki prezentuje się dużo lepiej niż na PS2 (to zasługa wyższej rozdzielczości i podrasowanych tekstur), a co najważniejsze, można w nią grać nawet bez joypada, bezpośrednio z klawiatury. Biorąc pod uwagę niski poziom większości dotychczasowych konwersji gier z konsol na pecety (np. SPY HUNTER, TRUE CRIME, STREETS OF L.A.) I-NINJA wypada zaskakująco dobrze.

Jeśli lubisz platformówki, nie zastanawiaj się zbyt długo. I-NINJA to najlepsza dostępna w ostatnim czasie platformówka na PC. A nawet gdyby podobnych gier było na „piecu” więcej, i tak I-NINJA wyróżniałaby się na tle konkurencji – jest grywalna, ładna i naładowana solidnym humorem. Polecam!



Hmm, strzelać czy się śmiać? Śmiać się czy strzelać? Odwieczny dylemat gracza...

Ninja sprzed lat

Pierwszą grą komputerową o ninja była produkcja zatytułowana po prostu... NINJA. Co ciekawe, była to tzw. tekstówka, czyli protoplasta dzisiejszych przygodówek, w której wszystkie komendy wpisywało się z klawiatury (np. „idź w lewo”). To dzieło zostało wydane w 1984 roku – równo dwadzieścia lat temu.

I-Ninja

Platformówka

* **Wymagania sprzętowe:**
Procesor 800 MHz,
64 MB RAM

* **Gra na platformy:** PC, Xbox, PS2
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Argonaut / Nova Gra
* <http://www.argonaut.com>

Grywalna, z ogromnym ładunkiem dobrego humoru

Pod koniec zabawy poziom trudności robi się o wiele wyższy

Grafika

Dźwięk

Frajda

4

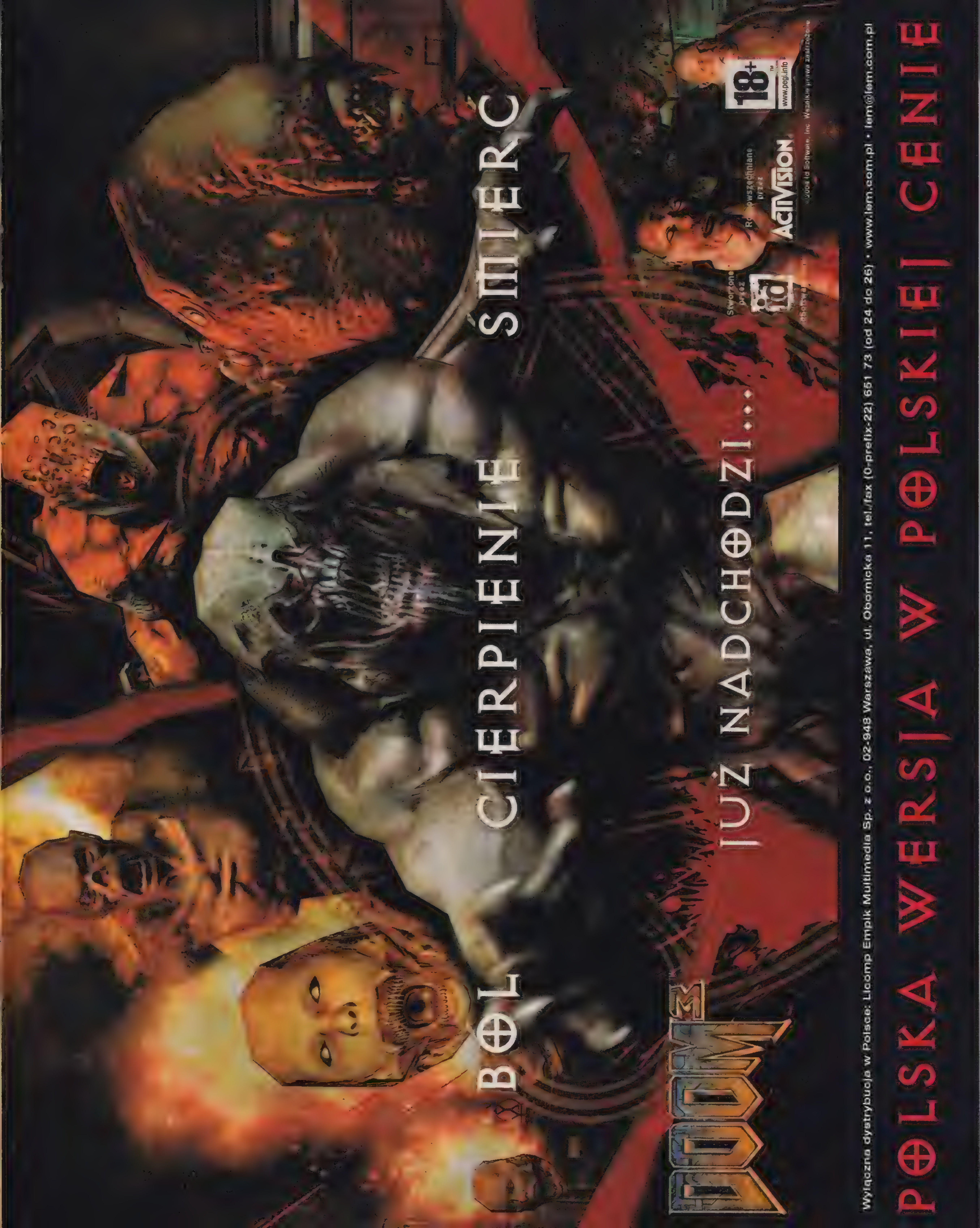
4

5

Tak dobrej platformówki na PC nie było od czasów ostatniego RAYMANA. Grać, grać, grać!!!

4+

18.50



BØL

CIERPIENIE

STIERC

DOOM

IUŻ NADCHØDZI...

18+

Rekomendowane przez
ACTIVISION

Stworzone przez
id Software

© 2004 id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wylączna dystrybucja w Polsce: Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o., 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel./fax (0-prefix-22) 651 73 (od 24 do 26) • www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

PØLSKA WERSJA W PØLSKIEJ CENIE

Artysci się preżą, widownia szaleje, lwy ryczą, a kasa płynie wartkim strumieniem. Nie ma co, niezły cyrk!

Kiedys obito mi się o uszy, że Lopez Jennifer potrafiła dzwonić z toalety do swego ówczesnego narzeczonego, Bena Afflecka, ze skargą na brak jej ulubionego papieru toaletowego w klubie. No i klop(s)! Biedny Ben biegał więc pewnie z zapasową rolą, żeby tylko subtelne posłanki latynoskiej gwiazdeczki były szczęśliwe. Wyobraź sobie, że jesteś takim Affleckiem, ale masz J.Lo. masz pod opieką grupkę rozkapryszonych gwiazd cyrkowych i nie mniej wymagającą publiczność. Poczułeś klimat? No to witaj w SHRINE CIRCUS TYCOON.



CIRCUS TYCOON



Każdemu dogodzie...

SHRINE CIRCUS TYCOON to książkowy wręcz przykład gry sim-ekonomicznej. Z jednej strony musisz dbać o zachcianki i potrzeby mistrza trapezu czy innego pokramiacza lwów, a z drugiej zapewnić klientom swego parku rozrywki odpowiednią liczbę miejsc, w których mogliby się zabawić. Jedna i druga grupa lubi marudzić. Czasem nawet zupełnie absurdalnie. O ile jestem w stanie pojąć, że komus może się nie podobać współlokator w przyczepie cyrkowej, to już nie rozumiem, jak można narzekać na brak możliwości dbania o higienę w ośrodku, skoro przysiężnik postawiony jest tuż obok miejsca zakwaterowania. Najczęstsze problemy pojawiają się, gdy za mało **placisz lub artysta musi zbyt często występować**. Jeśli do tego narzucisz mu zbyt ciężki reżim treningowy, strajk jest pewny.

W piętnastu scenariuszach kampanii twoim głównym celem jest z reguły zapewnienie wystarczającej liczby przedstawień oraz utrzymanie satysfakcjonującego poziomu zadowolenia widzów. Ci ostatni też potrafią grymasić. Po pierwsze, jeśli ustalisz zbyt wysokie ceny, będą omijać twój przybytek szerokim łukiem. To przynajmniej jest jakoś logicznie uzasadnione. Gorzej, że kilkukrot-

Brzydota?

Jeśli chodzi o pracę kamery, twórcy CIRCUS TYCOON niezbyt się popisali. Po pierwsze, obraz widzimy tylko w jednej rozdzielczości, i to wcale nie jakiejś powalającej – 800x600 pikseli. Gdyby to był jedyny problem, pewnie nie byłoby jeszcze powodów do narzekania. Brak trzeciego wymiaru też ujdzie. Ale już na przykład taka rotacja powinna być choć trochę bardziej wysublimowana. Po nowoczesnej grze mamy chyba prawo spodziewać się płynnego obracania, a nie jedynie trzech kątów, między którymi można przełączać widoki na ekranie. Na zakończenie kwestia zoomowania. No, niby są trzy stopnie zooma, ale przy największym zbliżeniu (pomijając niewygodę sterowania) obraz mocno się rozmywa, zupełnie jak kiedyś w ALIEN NATIONS. Wszystko razem robi zdecydowanie kiepskie wrażenie.

nie byłem świadkiem sytuacji, w której klient ci narzekał na brak miejsc do siedzenia, mimo iż na terenie cyrku znajdowała się spora liczba ławek i stołów piknikowych. Albo z innej beczki – że mało budek z napojami i przekąskami. Tymczasem sprawdzając finanse stoiska z napojami widzę, że mało kto z niego korzysta (a ceny wcale nie są wygórowane). Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że pewne komunikaty wyświetlane przez komputer są generowane przypadkowo, gdy tylko poziom szczęścia odwiedzających zbyttnie się obniża.

Ekonomia

Gdy minie tydzień i lokalna społeczność zdąży już napchać się hamburgerami, postrzelać na strzelnicę, pokreślić się na kanuzeli, sprawdzić swą siłę na „test of might” i obejrzeć popisy cyrkowe, właściciel udaje się do kasy, by sprawdzić stan konta.

W każdej chwili możesz kontrolować rentowność postawionych obiektów, manipulować cenami rozrywek i biletów wstępu, zmieniać nakłady na marketing, produkować własne plakaty reklamowe. Gdy twoi artyści nabiorą doświadczenia, będziesz też musiał rozważyć kwestię podwyżek i przenosin do luksusowych kwater. Pamiętaj – zadowolenie artystów i klientów oraz rentowność parku rozrywki to jedyna droga do sukcesu w CIRCUS TYCOON.

Poza kampanią dla pojedynczego gracza jest też opcja „sandbox”, czyli gry dowolnej. Tu nie ma żadnych założeń ani limitów czasowych. Niestety, w CIRCUS TYCOON nie ma trybu Multiplayer. Silnik graficzny jest

Możesz podpatrzeć myśli i zachowania każdego z klientów

dwuwymiarowy i choć zgrzebnym bym go nie nazwał, peanów na jego cześć też nie napiszę. Przy maksymalnym zbliżeniu widać na przykład, że obiekty się nieco rozmywają. Co do dźwięków, są one takie, jakich można się spodziewać po cyрку. I tylko szkoda, że przy okazji popisów na scenie głównej (pokazane w całości, choć powtarzające się) komentarz jest wiedzmi taki sam. Gra działa jedynie w rozdzielczości 800x600 pikseli, co zdecydowanie trąci prehistorią.

Opiekowanie się sprzętem i finansami, duże możliwości budowlane, indywidualizm niektórych postaci to elementy, które mogą przyciągnąć do tej całkiem sympatycznej gry. Wiekopomna dzieła to jednak nie jest. I niech reszta będzie milczeniem.

Występy live można oglądać do woli



Shrine Circus Tycoon

Ekonomiczna

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 400 MHz
128 MB RAM, 650 MB HDD

cena 29.00\$

* Gra na platformy: PC

☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Activision

* www.circustycoon.com

Mozliwość obejrzenia występów w całej okazałości

Słaba grafika, mało tryków zabawy, dziwne zachowania postaci

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

4

Cyrk jaki jest, każdy widzi. W CIRCUS TYCOON przynajmniej nikt nie zna się na zwierzętach. Ikry jednak tej grze brakuje

ALIAS

Agentka o stu twarzach ma twarz... jedną. Za to ciuchów setkę. Typowa baba...

Gry komputerowe wykorzystujące licencje znanych filmów i seriali z reguły zawiodą. Nieliczne sukcesy – ENTER THE MATRIX, SIMPSONS: HIT AND RUN – umiejętnie maskują dziesiątki wpadek, z których kilka znajdziesz opisanych i w tym numerze. Właśnie do nich, nieudanych, a właściwie średnio udanych zręcznościówek należy zaliczyć ALIAS.

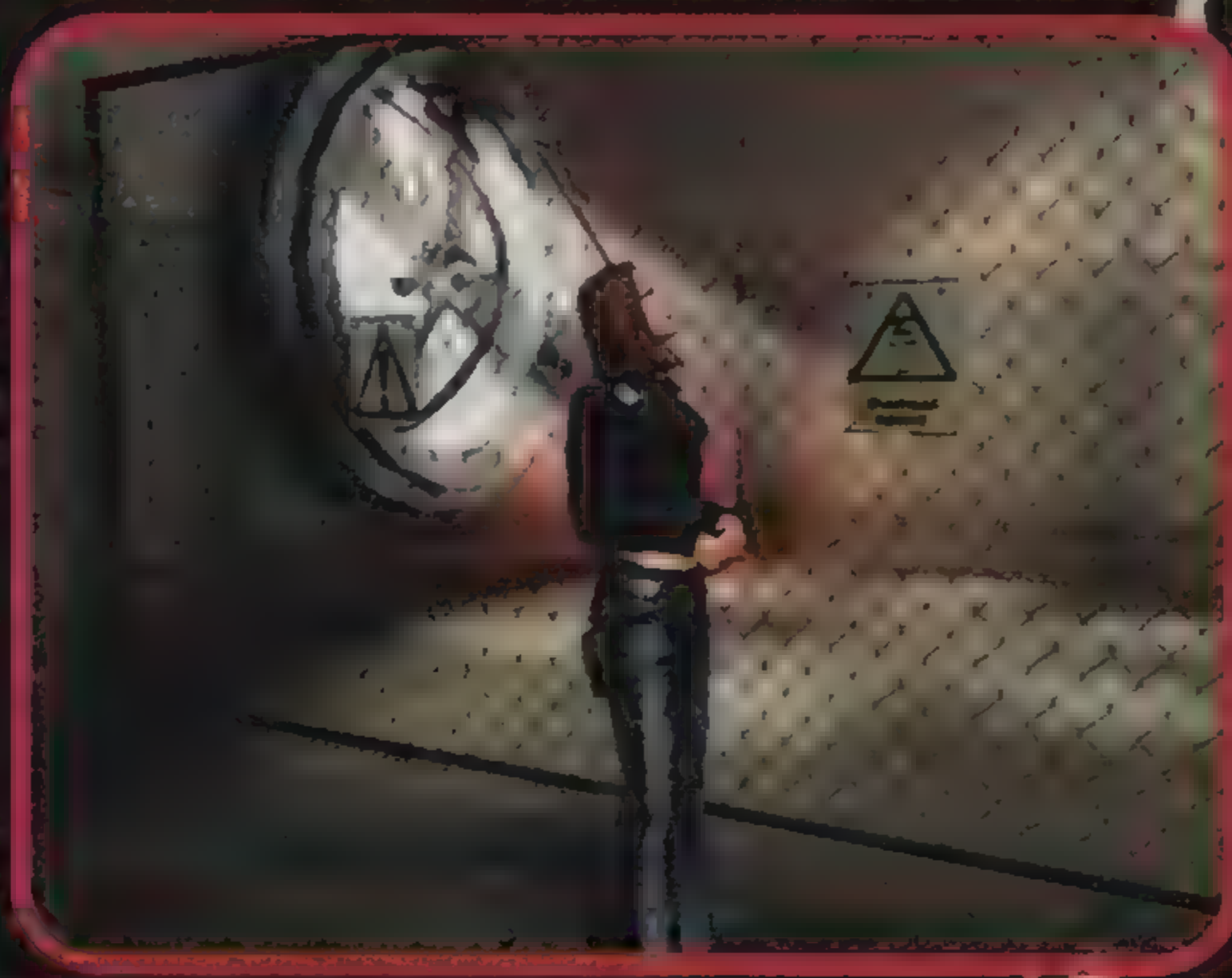
Omawiana gra powstała na bazie wysokiego serialu telewizyjnego pod tym samym tytułem, wyświetlanego u nas jako „Agentka o stu twarzach”. Jej scenariusz napisał pomysłodawca serialu, J.J. Abrams, umieszczając akcję pomiędzy dziewiętnastym a dwudziestym odcinkiem drugiego epizodu. Wszystko jasne? Jeśli nie... czytaj dalej. Główna bohaterka, agentka CIA Sydney Bristow, poszukuje cennego przedmiotu. Musi się spieszyć, gdyż za tym samym cecuszkiem latają serialowi geniusze zbrodni, Arvin Sloane, Anna Espinosa i Pan Sark. Wiesz już, o co chodzi? Jeśli nie... to pewno bazy nie zaczął i gra ci się nie spodoba. **W programie nie brakuje wyścigów i akcji czytelników wyłącznie dla fanów serialu.** Osoby niezorientowane w dotychczasowych dokonaniach agentki Bristow będą błądzić po świecie gry niczym ciepiący

na delirium krasnal po zabitej dechami trumnie. Znałe widoczne lokacje i postacie, zerżnięta z telewizyjnej muzyki oraz znani aktorzy zaproszeni do prac nad dubbingiem stanowią największe i niestety jedyne zalety komputerowego ALIAS.

Sam program jest przeciętny, aż do bólu zręcznościówką TPP, w której skradanie się towarzyszy efektownym bijatykom i strzelaninom. Bohaterka zakrada się do kolejnych lokacji, trzymając się ścian, pętla, kucą, wygląda zza rógów i chowa się w cieniu. Niestety, nie zdaje sobie sprawy z faktu, że jej zachowanie pozbawione jest sensu. Inteligencja postaci kierowanych przez komputer nadaje się bowiem na śmietnik. Goście potrafią wypatrzeć skrytkę w cieniu, nieruchomą Sydney z 10 metrów. Kiedy indziej, w jasno oświetlonym pokoju miną ją o włos i nawet nie zauważą. Z kolei w środku większej rozdróbki twardziele o twarzach mordenców potrafią w przeciągu sekundy uspokoić skołataną nerwy i zatrzymać potok adrenaliny. Wychodzą wówczas spokojnie z pomieszczenia, zupełnie jakby nic się nie działo... a graczowi opadają na ziemię łapki.

A skoro o rozdróbach mowa – zaprogramowane przez gości z Acclaim bijatyki prezentują się dość sztamowo. Dziewczyna porusza się miękko, niczym bohaterka filmu „Catwoman”, jest niezmiernie rozciągnięta, a szpagat zapewne ćwiczyła już w łóżku. Tyle że wyprowadzane przez nią ciosy sprawiają wrażenie lekkich i delikatnych. Sydney potrafi na szczęście podnieść łagę czy flaszkę wina i przydzwonić komus w łeb. Z bronią palną obchodzi się nieco gorzej. Jej MP5 ma w ALIAS siłę rażenia damskiego pistoletu. Żerńskiej wersji czołgu z czołkami zamiast łufy na szczęście niet.

Dość krytyki, nie wypada bić płci pięknej, która w towarzystwie CATWOMAN i pecetowego SPIDER-MAN 2 wcale źle nie wygląda. W grze pojawiają się bowiem inne atrakcje. **Sydney, jak na agentkę przystało, korzysta z nowoczesnej gadzeterii: rozmaitych czytników, odcisków, laserów, laptopów.** Właśnie się do systemów sieciowych dużych korporacji i bez przerwy nawija przez radio ze swoimi zwierzchnikami. Te gadki są niekiedy zabawne, z reguły jednak niewiele wnoszą do rozrywki. W dodatku nie można ich przerywać, co w przypadku n-tego podejścia do tego samego poziomu wkurza jak pryszcz przed randez-vous. ALIAS ma też niezłe jak na



W takim wdzianku Sydney jako żywo przypomina Kobieta-kota. Tylko o uszy się nie pocięła.

konwersję sterowanie, choć wyraźnie widać, że gra pochodzi z Xboxa. Autorom nie chciało się zaimplementować kilku bardzo prostych sztuczek, wyglądających jakoś powierzchniowo i podbijających jakość modeli.

Póki co program nie znalazł polskiego dystrybutora. Strata to na szczęście niewielka...



Agentka zaatakowała piersiami pana w garniturze. I odsloniła brzuszka! Tak, tak, to molestowanie!



A tu już portki inne. I jakieś takie rękawiczusia na łapach. Sydney jest królową przebiegarek!!!

Alias

Zręcznościówka

Wymagania sprzętowe:
Procesor 1 GHz
256 MB RAM, 1.2 GB HDD

Gra na platformy: PC, PS2, Xbox
☐ Wersja PL ☐ Multiplayer

Acclaim / brak dystrybutora w Polsce
www.aliasgame.com

W sumie niezła gra, stworzona w oparciu o licencję serialu TV

Si k mają beznadziejny system detekcji.

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

4

3

Seryjnie nie podstawił serialu. Skradanka TPP z przyzwoitą grafiką i wieloma poważnymi błędami.

3+

Jej prawdziwa twarz...

Główną rolę w serialu i grze komputerowej kreuje Jennifer Garner, młoda dziewczynka robiąca szaloną karierę za Oceanem. Zagrała w „Placu Waszyngtona” Agnieszki Holland i komedii „Stary, gdzie moja bryka”. Pojawiła się też w „Pearl Harbor” i „Złap mnie, jeśli potrafisz”. Rolą Elektry z „Daredevilla” podbiła serca tysięcy młodych Amerykanów. Spodobała się do tego stopnia, że producent postanowił nakręcić wysokobudżetowy thriller poświęcony tej postaci. Premiera filmu i towarzyszącej mu gry komputerowej nastąpi w 2005 roku.

Panny to mają dobrze. Wystarczy, że wstrzelą się z urodą w obowiązującą modę, a już u ich stóp tłoczą się tabuny opalonych, dobrze umięśnionych mężczyzn. Dziewuchy mogą w nich przebierać, marudzić przy tym, plotkować, grymasić, a nawet stawiać żądania. A faceci? Zrobią wszystko, byle tylko przypodobać się wybrance.

W BEACH KING STUNT RACER wcielasz się w gościa, który wsiada do jeepa buggy i wyrusza na podryw na jedną z czterech rozpalonych plaż (St. Tropez, Bali, Rio, Ibiza). W każdym z tych miejsc próbuje wyrwać lokalną piękność, oczywiście szczerząc zębki w szerokim uśmiechu i odzianą w nieodzwonne bikini.

By zdobyć serce panny, bohater zgrywa Tony Hawka – skacze ważącym 500 kilo wozem z ramp i podjazdów, jeździ po da-

Samochód jako sposób na poderwanie miłusiej niuni

chach nadmorskich domków, wykonuje fikołki, salta, obroty, beczki, a także zbiera bonusy. Niektóre z nich, jak chociażby spowolnienie, pozwalają w sposób bardziej precyzyjny wykonywać co trudniejsze ewolucje. Inne, takie jak sprężyna, wybijają go

niczym z armaty w górę, dając czas na większą ilość fikołków. Są też triki specjalne – np. serfowanie na masce lecącego w powietrzu wozu. Za każdy bajer zakończony poprawnym lądowaniem specjalna komisja przyznaje punkty. Trzeba zebrać ich określoną liczbę, a także

odnaleźć siedem diamentów, by zdobyć serce ukochanej. Programiści z firmy Davilex mieli fajny pomysł i w gruncie rzeczy udało im się go wcielić w życie. Giera przez pierwszych kilka godzin autentycznie bawi, kamera świetnie pracuje, kolejne, coraz większe lokacje mają mnóstwo zakamarków i wypasionych schowków. Sęk w tym, że graficy wykazali się karygodnym lenistwem. Program wygląda słabo, brakuje w nim spektakularnych animacji, dużych animowanych obiektów oraz ładnych tekstur. Muzyka utrzymana w klimacie „Żaru tropików” brzmi zbyt elektronicznie, by kogośkolwiek zachwycić. To jednak nie dziwi. Wszak stare przysłowie juhasów z Góry Kalwarii mówi, że jaka cena, taka ocena...



Beach King Stunt Racer

Samochodowy Tony Hawk

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz,
64 MB RAM, 300 MB HDD

* Gra na platformy: PC, PS2

☒ Wersja PL ☐ Multiplayer

* Davilex / Techland
* www.davilex.com

Słoneczko, palemki i całkiem gładkie dziewczynki

Grafika i dźwięk na poziomie piąty Achilleasa

Grafika

Dźwięk

Fajda

3

3

4

Panienci kochają diamenty. Chłopcy uwielbiają się popisywać. Efekt? Przeciętna gra zręcznościowa

3+

cena 29.90

Łysy kark i krzywa morda za kierownicą Forda

Komputerowa reklamówka Forda, szybka i efektowna, ale mało realistyczna. Jej największą zaletą stanowi olbrzymia liczba trybów. W grze można ścigać się w rajdach starych samochodów, a także szaleć w nowych i pachnących sportowych bryczkach. Przygotowano też licencjonowane pick-upy i concepty. W niektórych trybach jeździ się po asfalcie, w innych po błotnistych, leśnych dróżkach, pełnych wybojów i kałuż. Zadbano nawet o tory w miastach i na pustyniach!

Prócz zwykłego wyścigu, w którym kilku twardych jak bocian kierowców walczy o pierwszeństwo, pojawiają się rozmaite uduśniania. Można ścigać się na czas, szaleć pomiędzy pacholkami, zaliczać kolejne bramki,

zbierać klepsydry oraz jechać po linii (każde oddalenie się od niej oznacza punkty karne). Przygotowany model jazdy ma jednak niewiele wspólnego z realizmem. Samochód grzecznie słucha się kierowcy, zbyt lekko zawija na zakrętach, nadto trzyma się drogi niczym przyklejony. Zdejmowanie palca z pedału gazu nie ma więc najmniejszego sensu. O wygraną nietrudno, nawet jeśli jest się szamanem z wioski w rejonie Mialbe-Gube, któremu o wynalezieniu komputera tam-tam jeszcze nie doniosły. Skutek określiłbym jako niepokojący. FORD RACING 2 nudzi się już po paru dniach!

Dobrze więc, że dopracowana, kolorowa grafika sama przyciąga oko, głównie za sprawą zielonutkiej roślinności przepięknie kontrastującej z błękitnym niebem. Same samochody również wyglądają ślicznie. Może tylko słoneczko oświeśla je w sposób nieco zbyt intensywny i przez to nienaturalny. Słabutko wypada też polska wersja językowa. Napisy nie mieszczą się w ramkach bądź są bez sensu. Cenega nie ma ostatnio zbyt dobrej passy i co chwila wypuszcza na rynek źle przetłumaczone, niedotestowane gry. W przypadku FORD RACING 2 można to jeszcze przeboleć, ale już lokalizacja takiego FAR CRY zasługuje na karę długoletniego więzienia...

Ford Racing

Wyścigi samochodowe

* Wymagania sprzętowe:
Procesor 500 MHz,
128 MB RAM, 150 MB HDD

* Gra na platformy: PC, Xbox, GCN, PS2

☒ Wersja PL ☒ Multiplayer

* Empire / Cenega
* www.fordracing2.com

Dużo trybów i trybów, interesujący choć nieidealny model jazdy

Słabutka polonizyzacja, marnutki dźwięk

Grafika

Dźwięk

Fajda

4

3

4

Tania – ładne imię dla dobrej gry komputerowej. Produkcje hardro dobre nieestety takich ksywek nie noszą

4

cena 26.90





Slim Tower to rozwiązanie alternatywne w stosunku do mniej wygodnych opakowań typu Cake. Poszczególne elementy Slim Tower można łączyć w wieże. Wszystkie wysuwają się jak szuflady. Opakowania są wielokolorowe, a każdy segment mieści 10 płyt CD HAWK, 700 Mbit/80 min o prędkości nagrywania 1-52x.



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

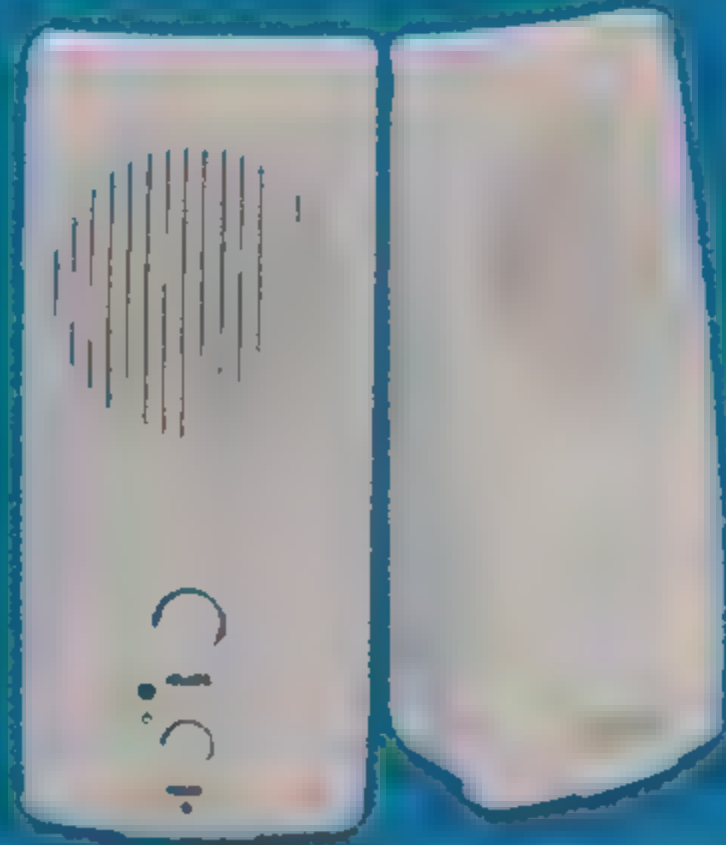
Przebieganie i obsługa: 100% programy obsługi, 100% przydatności. Kompatybilny z Windows 95/98/Me/NT/2000/XP. Gwarantowana żywotność przycisków 1 000 000 kliknięć. Dostępny w 12 kolorach: czerwonym, czarnym, białym i fioletowym.



Aktywne (podłączane do prądu) głośniki komputerowe z wbudowanym dwukanałowym wzmacniaczem i wyjściem optycznym. Ciężar: 0,5 kg. Moc: 10 W. Zakres częstotliwości: 80 Hz - 20 kHz. Kompatybilne zarówno z PC jak Mac.



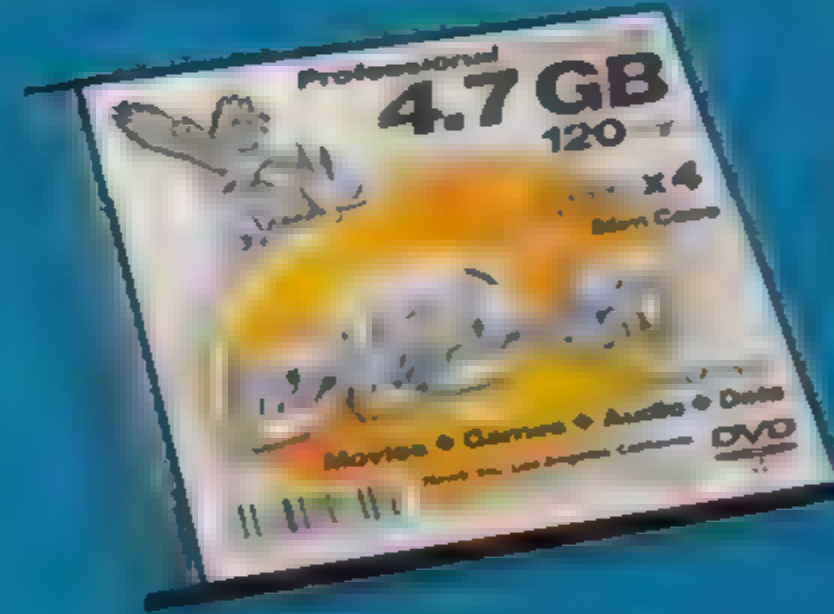
P.M.P.O. - 80 Wat. Dwukanałowy wzmacniacz
stereo pozwalający na uzyskanie najwyższej
jakości dźwięku. Niezależne zasilanie. Kontrola
ekranowania. Dostępne w wersji czarnej i białej.



1. *Pharmaceutical industry* – The pharmaceutical industry is a major player in the healthcare sector, responsible for the development, production, and distribution of drugs. It is a highly regulated industry with significant research and development costs.



Płyta DVD amerykańskiej firmy HAWK o
 prędkości nagrywania x4. Pojemność:
 4,7 Gb, czas nagrywania 120 min. Zgodnie
 ze specyfikacją DVD-R 2.0. Kompatybilne
 z nagrywaczami wiodących firm: Pioneer,
 Toshiba, Sony, Teac oraz innymi DVD-R/RW.
 Materiał nośnika: poliwęglan. Warstwa
 zapisu: ftalocjanina. Warstwa
 odblaskowa: srebro. Żywotność: 100 lat



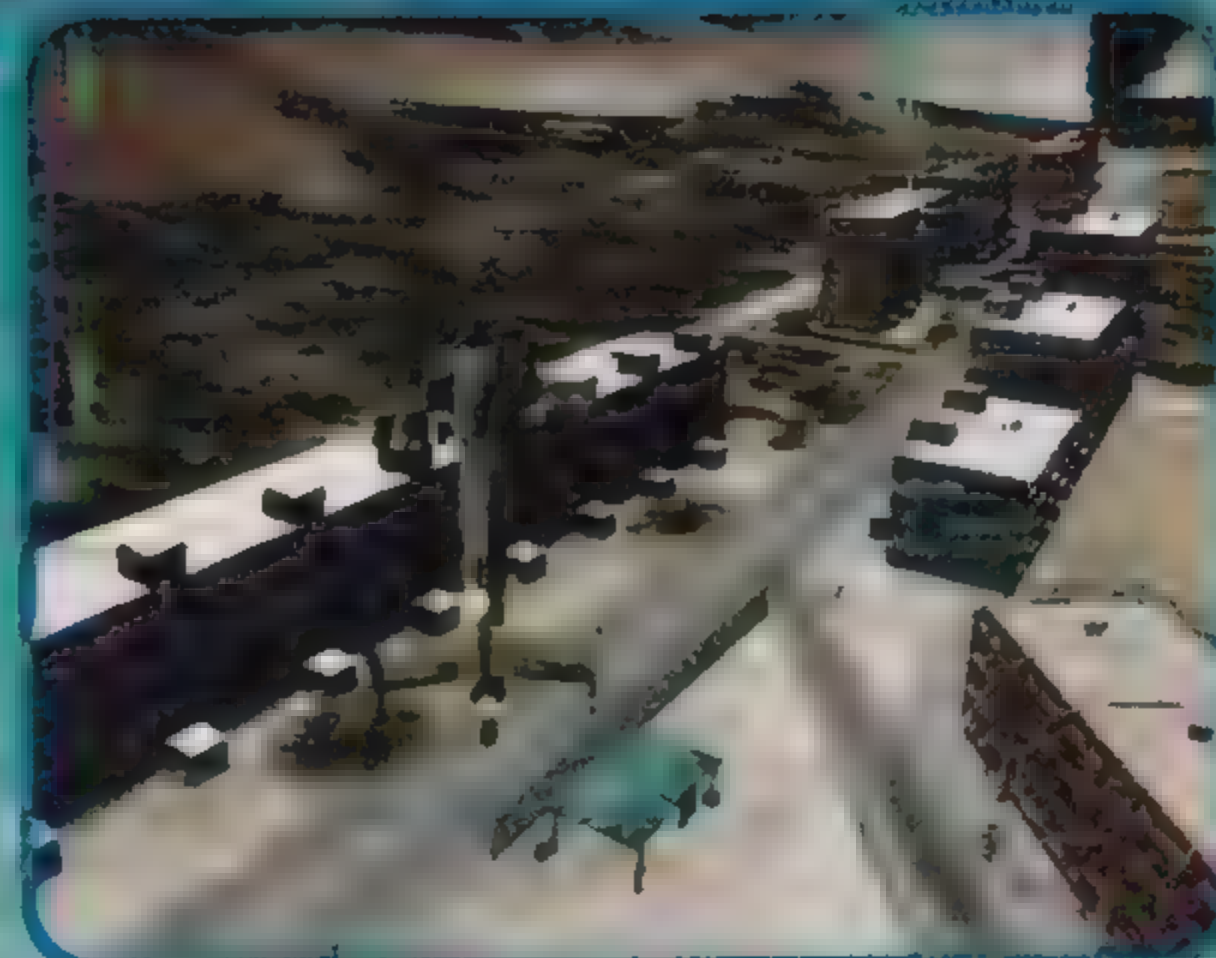
Najmniejszy zestaw 5.1 Home Theater System firmy Marita. Drewniany subwoofer z systemem

ul. Struga 36 70-785 Szczecin • ul. Kisielewskiego 8/16 42-200 Częstochowa • ul. Jana Pawła II 59-300 Lubin • ul. Będzińska 80 41-250 Czeladź • ul. Fabryczna 3 59-220 Legnica • ul. Kotuza 100 44-210 Rybnik
ul. Południowa 8 86-300 Grudziądz • ul. Szwajcarska 14 61-285 Poznań • ul. Strzelców Bytomskich 96 41-900 Bytom • ul. Gręcznarowski 28 26-604 Radom • ul. Gorzkowska 32 33-300 Nowy Sącz
ul. Kusocińskiego 4 58-309 Wałbrzych • ul. Katowicka 75 41-400 Mysłowice • ul. Sosnowskiego 16 45-273 Opole • ul. Piłsudskiego 1 05-270 Marki • Al. Gen Sikorskiego 2b 10-088 Olsztyn
ul. Katowicka 1 41-300 Dąbrowa Gór. • ul. Piłt. R. Szkubacza 1 41-800 Zabrze • ul. Brzezińska 27/29 93-104 Łódź • ul. Radomska 20c 25-323 Kielce • ul. Słowiańska 59-900 Zgorzelec • ul. Szczecińska 6
76-251 Kobylnica k. Słupska • ul. W. Chodźki 14 20-093 Lublin • ul. Cmentarna 10 87-800 Wrocław • Al. Pokoju 67 31-580 Kraków • Al. Krakowska 61 02-183 Warszawa • ul. Kołobrzeka 32 80-394 Gdańsk

GUNSHIP TANK KILLER

Polacy powoli stają się mistrzami niskobudżetowych zręcznościówek napędzanych silnikiem Renderware. Po SEARCH & RESCUE 4, PACIFIC WARRIORS 2 i FIREFIGHTER do sklepów trafiła gra GUNSHIP TANK KILLER – zręcznościówka z elementami symulacji, przeznaczona dla miłośników śmigłowców. Po zainstalowaniu i odpaleniu programu siadasz za sterami Gunshipa i ruszasz polować na członków paskudnej i przebrzydłej organizacji terrorystycznej Black November.

Pojazd obserwujesz zza ogona bądź z kabiny. Kierujesz nim strzałkami kursorów, prócz tego strzelasz i gnoisz pojawiające się na ekranie cele. Graficznie wygląda to przyzwoicie, tereny są rozległe i zróżnicowane, choć jednocześnie mdłe i szare jak ZSRR w 1970 roku. Razi też Sztuczna Inteligencja wrogów



oraz słaba oprawa dźwiękowa. I jeszcze jedno – mimo że 90% składu autorskiego stanowią Polacy, gra opracowana jest w języku angielskim!

• Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

3+

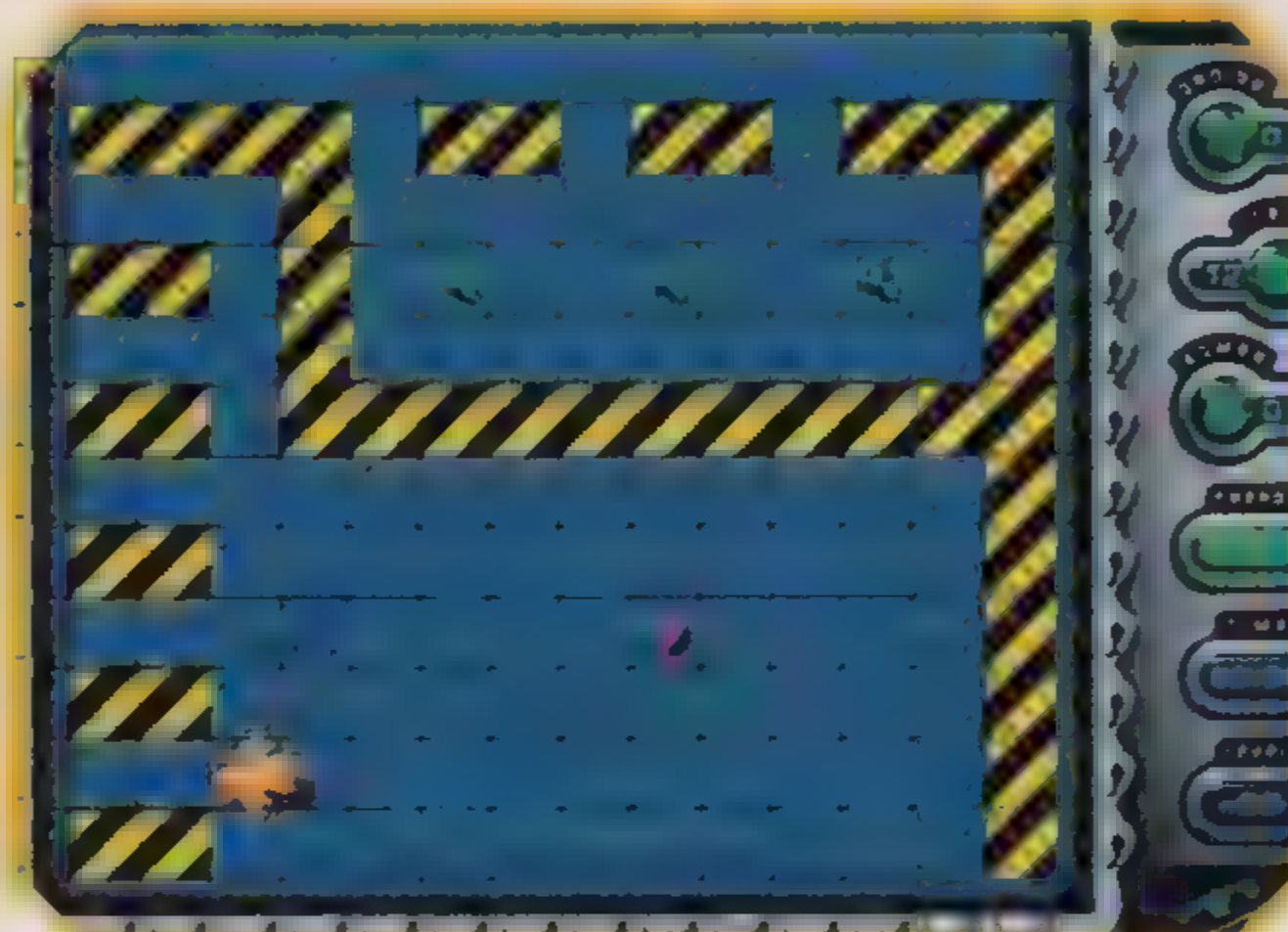
CHICK-A-DROID

Gra logiczna, produkt tylko dla graczy myślących. Wcielasz się w rolę mechanicznego kurczaka, który na każdej ze

100 plansz musi odnaleźć określoną liczbę kluczy, diamentów, pingli, kropek, pikaczów i innego rodzaju debilizmów. Teoretycznie wydaje się to łatwe.

Plansze są pustawe, a nieliczne zgromadzone na nich bloki sprawiają miłe wrażenie. Sek w tym, że podłogi się poruszają. Wystarczy machnąć się w jakimś kierunku, by pojedynczy pas podłogi – nieco wolniej, ale zawsze – ruszył w przeciwnym. Oczywiście wraz ze stojącymi na niej blokami, które zmieniają w ten sposób układ labiryntu i zmuszą do kombinowania.

Opisane powyżej rozwiązanie to dobry po-



myśl, który w dobie kolejnych klonów TETRISA i MAGAZYNIERA zasługuje na uznanie. Uboga grafika i nienajlepszy dźwięk to z kolei naturalne konsekwencje niskiej ceny. Szkoda też, że autorzy zdecydowali się wprowadzić ograniczenia czasowe dla każdego z poziomów oraz dziwaczne lasery, strzelające co jakiś czas z boku ekranu. Na szczęście można je wyłączyć w głównym menu programu.

• Procesor 366 MHz, 64 MB RAM
• Cena: 9.99 zł; Dystr. Softplanet

3

Airline 69

Powrót do Casablanki



Słabiutka przygodówka ekonomiczno-erotyczna, napisana przez autorów przeboju WET: THE SEXY EMPIRE i przeznaczona tylko dla graczy dorosłych. Gracz trafia do Casablanki z roku 1942. Spotyka tam swoją nową miłość, ponętą agentkę ChouChou. Romansując z nią (czy raczej gząc się przy każdej okazji) próbuje zarobić parę groszy. Gra w kości w kasynie i za pomocą techniki load-save dorabia się pierwszej kasy. Później kupuje i sprzedaje trefne towary, produkuje bimber, zakłada dom uciech i organizuje przyjęcia dla spragnionych wrażeń mężczyzn, którzy muszą za TO płacić. Przy okazji zdobywa informacje istotne z punktu widzenia, khem, strategicznego.

Gra nie imponuje ani grafiką, ani poczuciem humoru (typowo niemieckim, niestety). Została za to w całości przetłumaczona na język polski, zaś w pudełku znajduje się balonik wraz z ChouChou do samodzielnego nadmuchania. Osobom lubiącym erotykę się spodoba, cała reszta będzie ziewać niczym hipopotam.

• Procesor 200 MHz, 32 MB RAM
• Cena: 79.90 zł; Dystr. Microsoft

2+

TANK-O-BOX



• Procesor 800 MHz, 128 MB RAM
• Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

3



Trudno zjechać grę za 10 złotych – chyba tylko skończony agregat oczekiwań po takiej pozycji ślicznej grafiki i niesamowicie złożonej rozgrywki. Nic więc dziwnego, że TANK-O-BOX wciąga zaledwie na 10 minut. Później trzeba zrobić sobie przerwę, zagrać w jakąś poważniejszą pozycję bądź zjeść obiad / wypalić papierosa, i dopiero wówczas zrobić drugie podejście.

Program wykorzystuje stary jak świat pomysły, pochodzący jeszcze z początków lat 80. Gracz trafia do pudełka stojącego na biurku jakiegoś dzieciaka (obok leży piórniki, linijka, jakieś rysunki). Wewnątrz znajduje się makieta lesistego terenu z oczkiem wodnym,

niewielkiego miasteczka, jakieś bazy wojskowej otoczonej zasiekami bądź np. stacji kolejowej. Chwilę później z nieba zlatują czołgi i rozpoczyna się wojenka. Gracz kieruje jednym z tanków. Może jechać w dowolnym z czterech kierunków oraz strzelać do innych (kierowanych przez idiotyczne SI). Czasem znajduje też bonusy w postaci czasowych tarcz ochronnych i dodatkowego uzbrojenia. Plansz jest 50, a gra działa płynnie na sprzęcie dużo gorszym niż ten podany przez producenta w wymaganiach. I tyle...



KONKURS SMS



SOLDIERSTM

ŁUDZIE HONORU

Wygraj jedną z 35 gier
SOLDIERS: ŁUDZIE HONORU!

Odpowiedz na pytanie:
Do jakiego gatunku należy gra
SOLDIERS: ŁUDZIE HONORU!

- A) RPG
- B) Akcja/RTS
- C) SIM

Odpowiedź prześlij pod numer **7164**
jako SMS o treści **CL.H.#** – zamiast # wpisz
odpowiedź A, B lub C.

Na odpowiedzi czekamy do 31 sierpnia.
Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł z VAT





**Jeśli chcesz być zarabistym złodzie-
jacha to tylko z nami! Za miesiąc
drugi i ostatni odcinek poradnika...**

UCIECZKA Z WIĘZIENIA

Nie będzie żadnych ucieczek. Żadnych. Jeśli więzień jakoś zdoła zbiec – upewnijcie się, że nie przeżyje podróży powrotnej” – strażnik Stout, więzienie Pavelock.

CELE:

- wydostań się z celi (1)
- odzyskaj swój sprzęt (2)
- ucieknij z więzienia

Ta część gry nie jest misją samą w sobie. Możesz zresztą nigdy jej nie rozegrać, jeśli tylko jesteś wystarczająco ostrożny. W więzieniu wylądujesz po ujęciu po raz pierwszy przez miejskich strażników lub gdy wpadniesz do wody na terenie miasta.

ROZWIĄZANIE:

Najpierw musiałem spokojnie poczekać, aż strażnik Stout wygłosi przemówienie. Potem sobie wreszcie poszedł. Przydreptał drugi strażnik. Głupiec miał przy sobie klucze. Nie było trudno mu je zabrać. Poczekalem, aż i ten odejdzie. Cella otwarta (cel nr 1 osiągnięty). Skierowałem się najpierw na południe, potem na zachód. Łyknąłem lekarstwo. Zobaczyłem dwóch strażników. Zgasilem światła, co trochę ich zaniepokoiło. Z półki zabrałem klucz, którym otworzyłem kraty do depozytu. Odebrałem swoją własność (cel 2 osiągnięty).

Dwaj strażnicy dostali w łeb pałką i już mi nie przeszkadzali. Popatrzyłem jeszcze raz na kosztowności w depozycie i wszystkie trzy cenne przedmioty zabrałem. Pomyślałem, czy nie warto wypuścić innych więźniów, żeby zrobić trochę zamieszania, ale dałem spokój i skierowałem się do północnych schodów. Musiałem przejść przez kilka pomieszczeń, omijając starannie strażników. Po drodze zebrałem trochę sprzętu. W ostatnim pokoju było dwóch opiekunów. Znalazłem przełącznik otwierający kratę. Dzięki temu przedostałem się do ostatniego pomieszczenia ze strażnikiem Stoutem i dwoma innymi na górze. Tym razem postawiłem na eksterminację. Zebrałem łupy i przez główne wejście, omijając strażnika, opuściłem to nieprzyjazne miejsce. Jeśli przydarzy ci się wizyta w kiccu, pamiętaj – od tej chwili strażnicy będą chcieli już tylko twojej śmierci!

1

CHECKING INN CASHING OUT (misja treningowa)

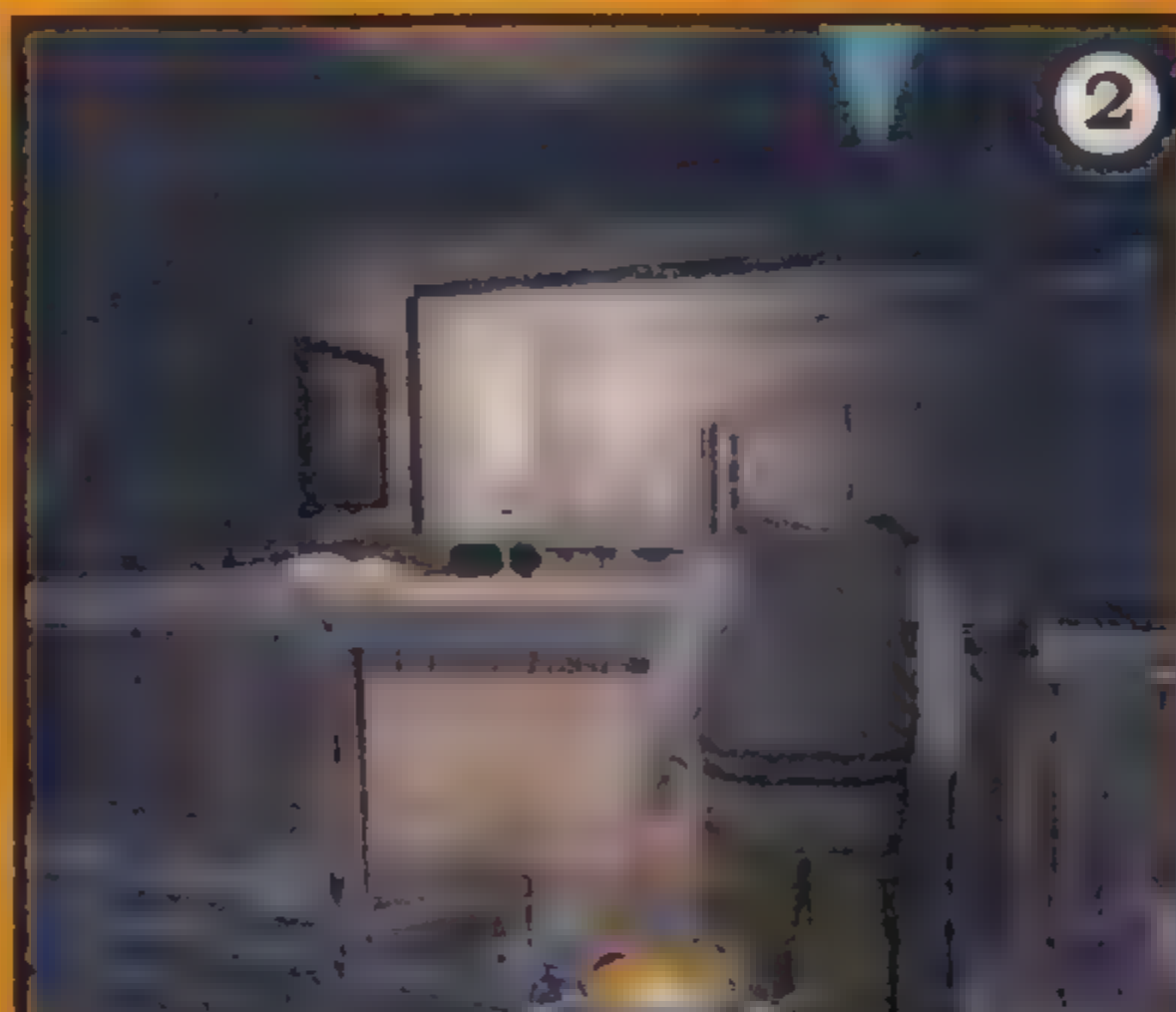
CELE:

- wejdź do zajazdu (1)
- znajdź pokój Lorda Juliana (2)
- ukradnij aksamitną torbę Juliana (3)
- opuść zajazd (4)

Łatwizna. Wystarczyło, że trzymałem się fluorescencyjnych śladów, które ktoś po sobie zostawił. Najpierw ominąłem dwóch strażników patrolujących teren, potem przemknąłem po cichutku obok następnego i już byłem w zajezdzie (cel 1 osiągnięty). Tam, w piwnicy, po raz pierwszy wykorzystałem umiejętność otwierania drzwi zamkniętych na klucz.

W następnym pokoju czekała na mnie drabina. Gdy wdrapałem się na górę, zauważyłem, że właściciel stoi do mnie tyłem. Huknąłem go pałką w łeb i odciągnąłem w ustronne miejsce. Z notatnika właściciela wyczytałem, że Julian jest w PEONY SUITE (cel 2 osiągnięty). Wszedłem na drugie

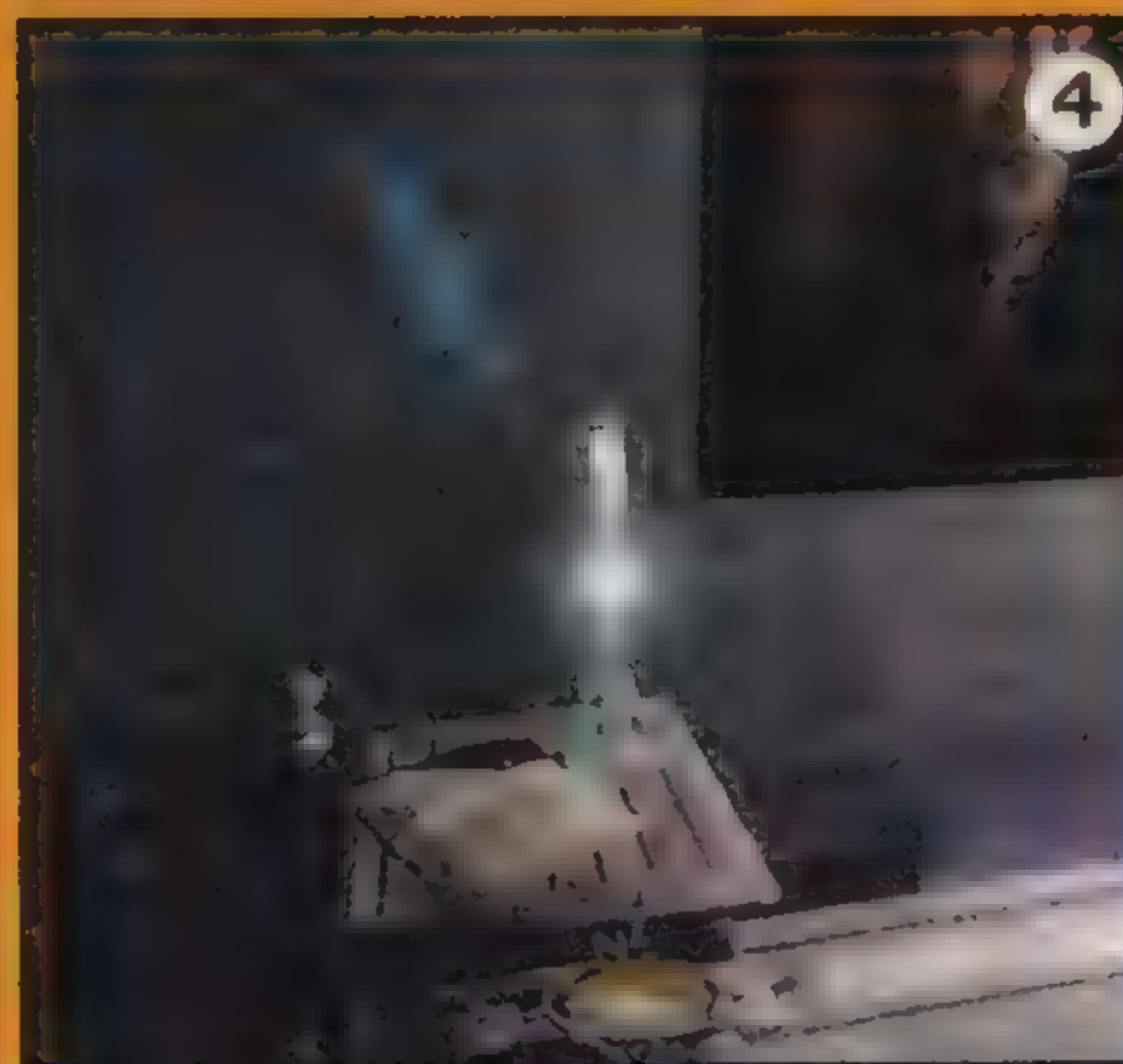
piętro, gdzie znajdowały się pierwsze łupy (srebrny kielich). Dalej trzymałem się śladów, aż zauważyłem strażnika. Żeby odciągnąć go od miejsca, którego pilnował, użyłem łuku i NOISEMAKER ARROW (NA). Pomieszczenie, obok którego stał strażnik, to Peony Suite. W środku było kilka łupów do zabrania oraz notka informująca, że Lord jest w Lancaster Room. Wyszedłem drugimi drzwiami (po prawej stronie pokoju). Po drodze znalazłem jeszcze jeden kielich, po czym skręciłem schodami w prawo, w dół. Oto Lancaster Room. Zgasilem lampę i pochochodnię przy użyciu WATER ARROW (WA). Strażnik nie mógł mnie zobaczyć. Zakradłem się tam, gdzie Julian rozmawiał z innym gościem i zwinąłem mu torebkę (cel 3 osiągnięty). Umknąłem do kuchni, ale przybiegł za mną ten fajtlapa strażnik. Parę ciosów sztyletem uciszyło go na dobre. Wyszedłem przez kuchenne drzwi (cel 4 osiągnięty).



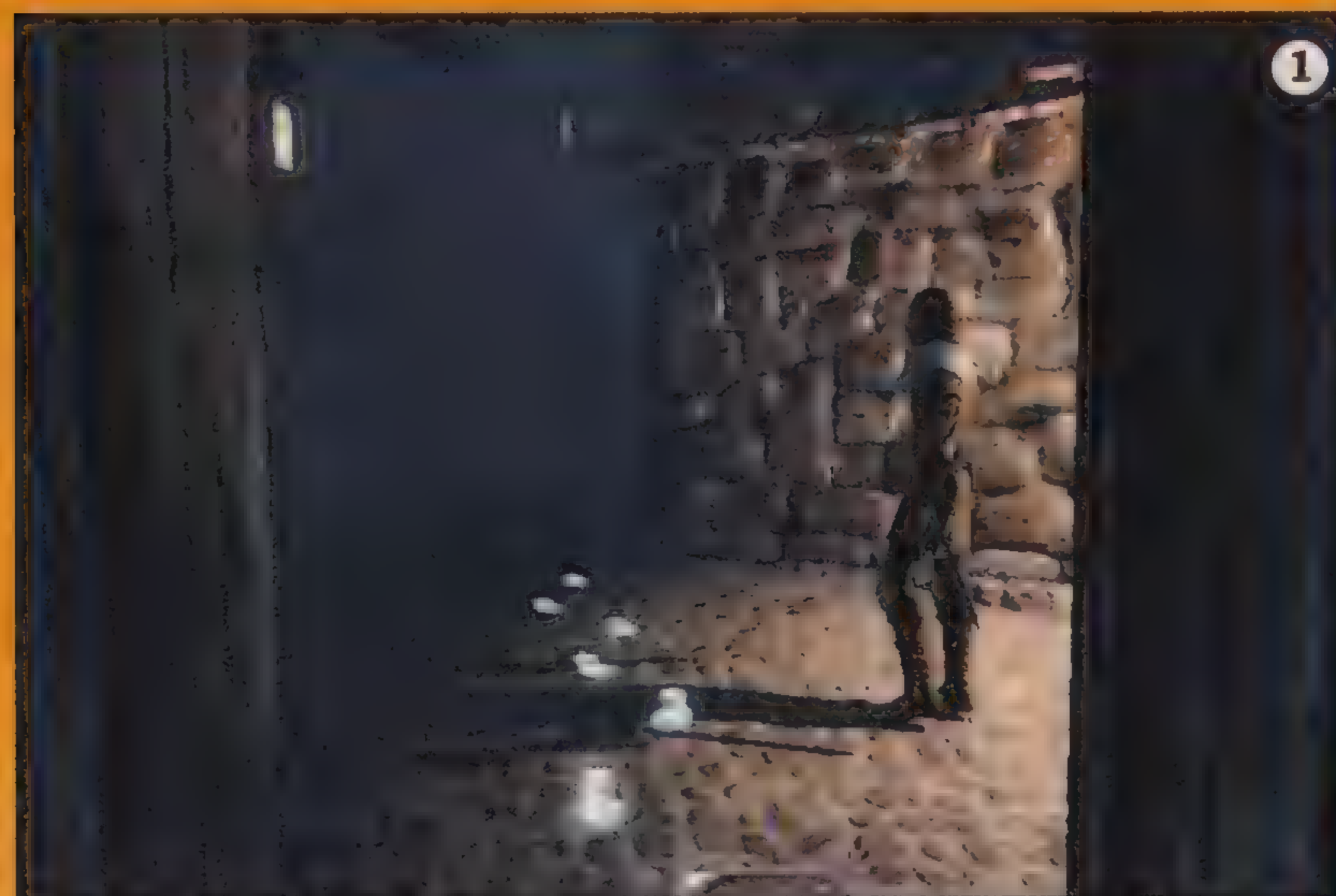
Właściciela zajazdu ogłuszysz tylko wtedy, gdy stoi odwrócony tyłem



I oto już pierwszy łup na koncie!



Czytaj uważnie wszelkie notki, gdyż dają one wiele cennych wskazówek



W tej misji odnalezienie drogi jest rzeczą banalnie prostą. Wystarczy tylko trzymać się fluorescencyjnych śladów umieszczonych na ziemi...

2 END OF THE BLOODLINE

Wybieraj typ swej nieśmiertelności ostrożnie, czy to zbierając bogactwa, czy też gromadząc wokół siebie rodzinę, która cię zastąpi” – Baron Bresling, rada dla patriarchy.

CELE:

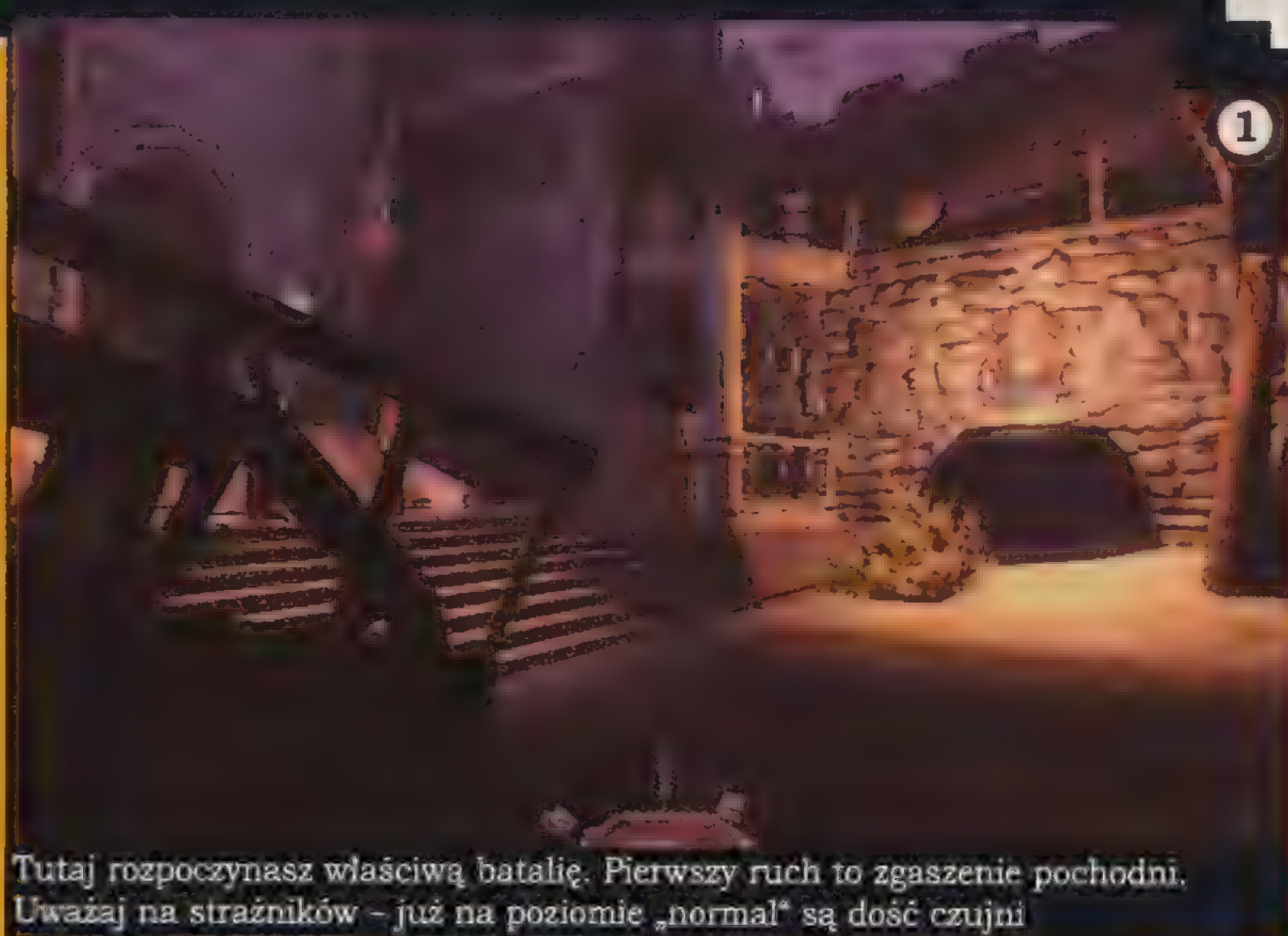
- włam się do zamku Rutherford (1)
- Dowiedz się, gdzie jest i jak otworzyć kryptę (2)
- zabierz z krypty cenny BLOODLINE OPAL (3)
- opuść zamek frontowym wejściem (4)

CASTLE FRONT

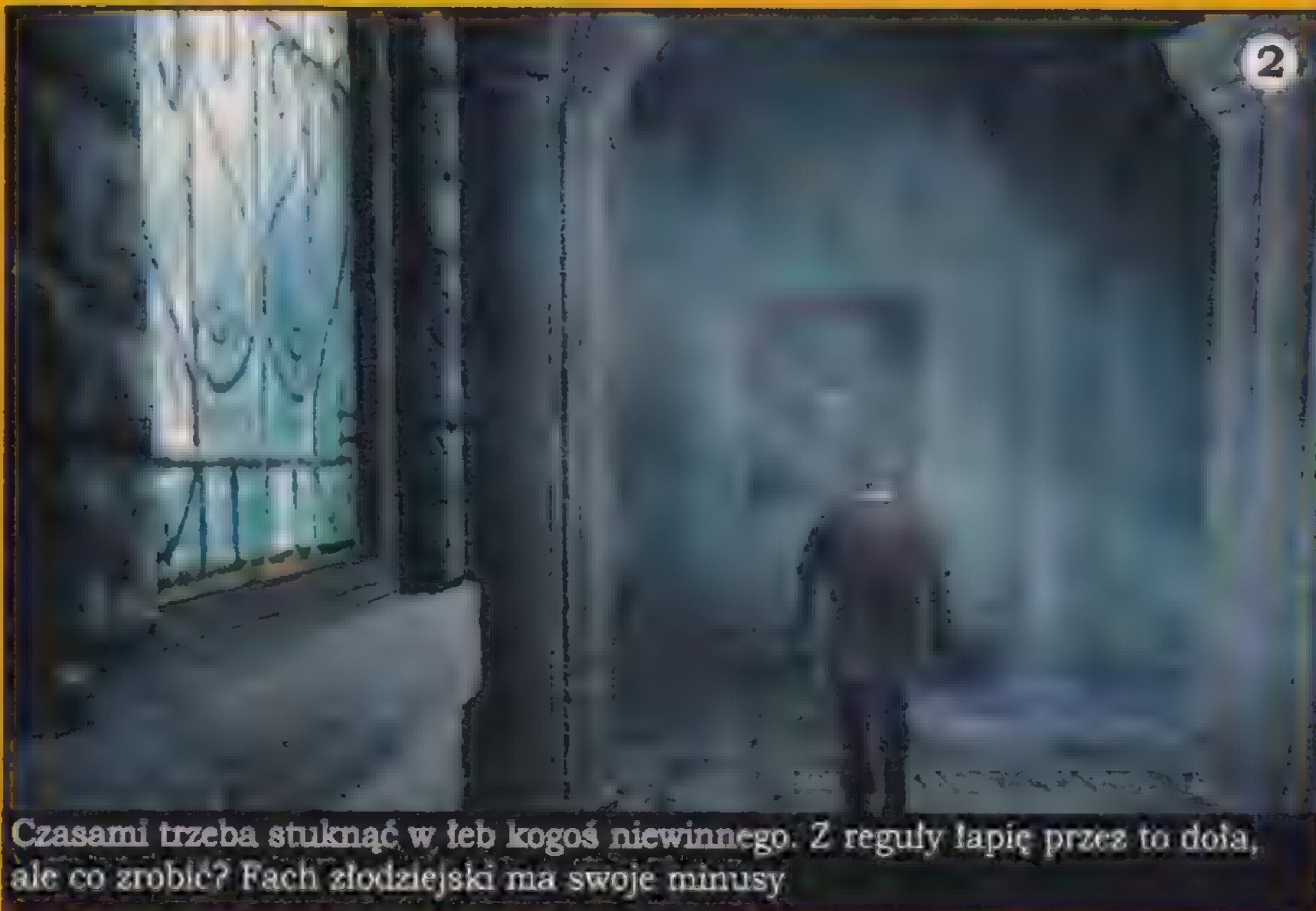
Znalazłem się na dziedzińcu. Był tu ktoś ze służby i strażnik. Zgasilem pochodnię z wizerunkiem lwa. Odwróciłem się w kierunku zachodnim i wszedłem po drabinie na gzyms. Podbiegłem nim w stronę okna. Wdrapałem się przez nie do środka (cel 1 osiągnięty). Z pokoju zabrałem cenne przedmioty i przeczytałem, jak dostać się do krypty (cel 2 osiągnięty). Okazało się, że aby otworzyć kryptę, trzeba przełączyć dźwignię w pokoju Lorda Embra (NOWY CEL – wejdź do pomieszczenia Lorda i przełącz dźwignię). W pokoju obok pod oknem stał strażnik. Ogluszyłem go i otworzyłem skrzynię. Opuściłem pokój wylamując zamek. Tu zaczęły się problemy. Idąc prawo/prawo/lewo zauważyłem w długim korytarzu strażnika na patrolu. Wróciłem. W głębi korytarza stał ktoś ze służby. Podeszedłem w jego kierunku (ostrożnie!) i ogłuszyłem jegomościa. Skierowałem się na północny wschód. Na wprost jest mglisty korytarz. W tym momencie jeszcze mnie nie interesował. Przejściem w prawo dotarłem do zbrojowni. Krążył tam wyjątkowo upierdliwy strażnik. Najpierw zgasilem

więc świeczkę w rogu. Trochę się zaniepokoił, ale po chwili znów wrócił do pracy. Podbiegłem od tyłu i cios w zakuty łeb zakończył sprawę. Zabrałem stamtąd sześć strzał i powróciłem do miejsca, gdzie leżał wcześniej ogłuszony giermek. Kierując się w prawo, czyli na zachód, zobaczyłem dość długi hol, prowadzący prosto do krypty.

Na razie jeszcze nie miałem pojęcia, jak otworzyć kryptę, więc zająłem się strażnikiem stojącym w małym, oświetlonym pomieszczeniu. Podbiegłem na wschód, wracając do tego długiego korytarza z patrolującym strażnikiem. Gdy się odwrócił, wychynąłem zza węgła i strzeliłem doń z łuku. Odciągnąłem trupa w ciemny róg holu i poszedłem do przodu, aż po lewej stronie zauważyłem przejście z pilnującym pomnika kolejnym strażnikiem. W końcu się odwrócił i cios pałąk wyeliminował go z gry. Zabrałem klejnot z figury. Dotarłem do dużego korytarza z kręconymi schodami. Pilnuje go wojak, ale z nim jest się łatwo uporać. Zabierając po drodze wszystkie cenne przedmioty wszedłem na samą górę i skrzyłem w lewo. Na końcu jest przejście w lewo, stał tam jakiś facio. Przodem do mnie. Wystrzeliłem za niego NA i podbiegłem od tyłu, po czym powaliłem na ziemię. Zabierając kolejne łupy dotarłem do zamkniętych drzwi. W środku stała skrzynia z pucharem, ale zauważyłem, że za drugą skrzynią (z lewej strony) jest jakieś przejście. Przesunąłem skrzynię i przejściem dotarłem na balkon. W jego rogu wisiał portret MORTIMER THE MAD – to był mój pierwszy SPECIAL LOOT (ŁUP SPECJALNY) w tej misji. Teraz pora na odnalezienie mglistego korytarza. Znalazłem się w...



Tutaj rozpoczynasz właściwą batalię. Pierwszy ruch to zgaszenie pochodni. Uważaj na strażników – już na poziomie „normal” są dość czujni



Czasami trzeba stuknąć w łeb kogoś niewinnego. Z reguły łapię przez to doła, ale co zrobić? Fach złodziejski ma swoje minusy

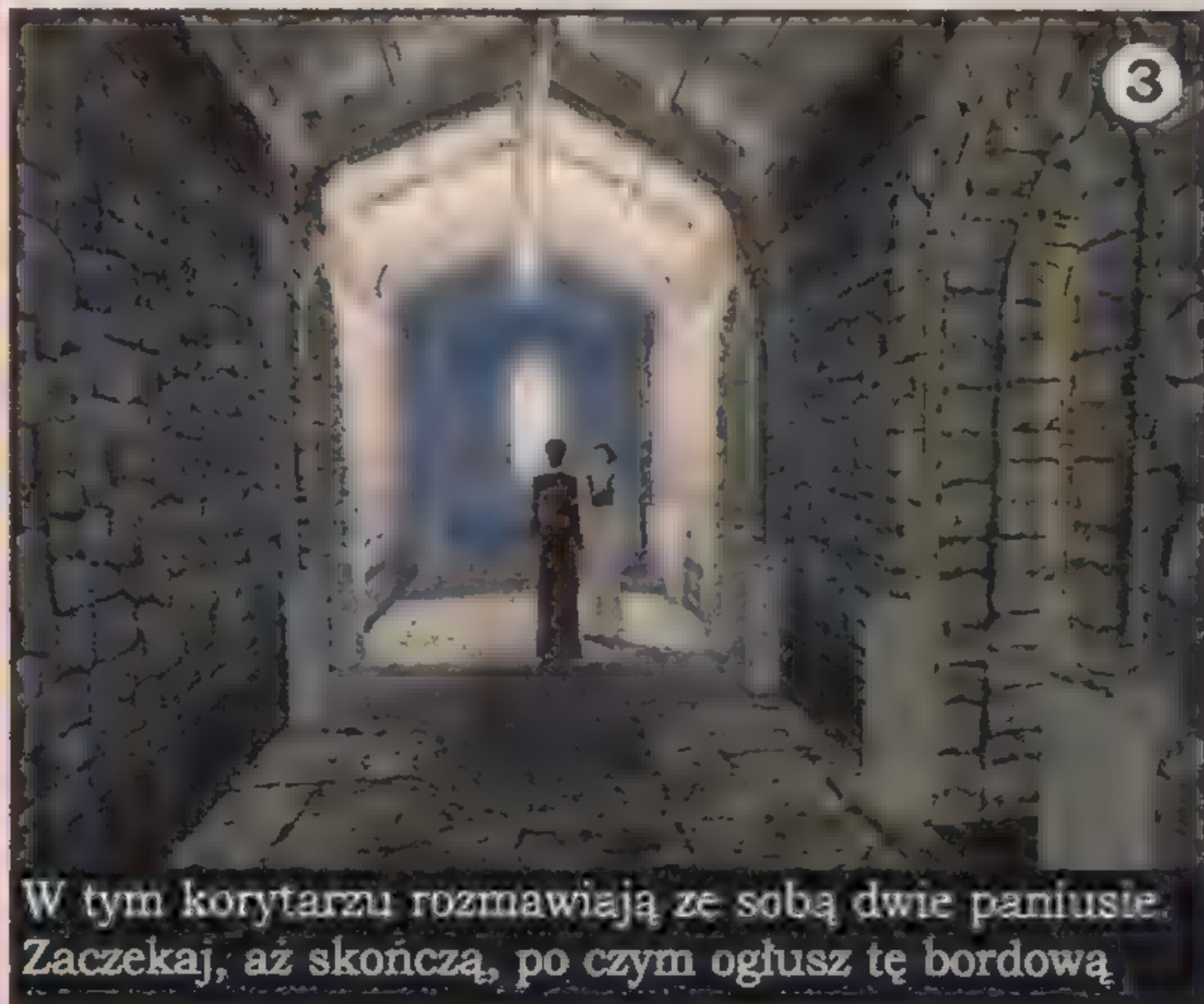
...INNER QUARTERS

Korytarz skręcił w prawo. Strażnik do pokonania. Tutaj była też winda, ale na tym etapie mnie nie interesowała. Podeszedłem do drzwi na południu. Otworzyłem je i wszedłem do środka. Rozmawiały tam dwie panusie. Gdy skończyły i rozdzieliły się, dzieliłem „bordową” w jej śliczną główkę, po czym skręciłem w lewo do jadalnego i tak samo uczyniłem z drugą panną. Tu już było trochę trudniejsze, bo w tle widziałem strażnika. Na szczęście był leniwy i dopóki kradłem po cichu, nie ruszał się. Zabrałem wszystkie cenne przedmioty (pięć) i powróciłem w miejsce, gdzie spoczywała

„bordowa” pani. Tuż obok znalazłem pomieszczenie kucharza, który był na tyle miły, że zostawił otwarte drzwi. W nagrodę dzieliłem go pałąk przez łeb i spenetrowałem pomieszczenia. W swoim notatniku kucharz opisał przełącznik, który znajdował się u Lorda Embra. Szybkim krokiem potruchtałem do windy. Po wjechaniu na piętro skręciłem w prawo. Po wejściu do pomieszczeń rozejrzałem się uważnie. Na lewo, przed schodami rozmawiały dwie osoby. Z prawej, trochę głębiej w korytarzu, strażnik z pochodnią. Jeszcze dalej pokój Lorda (czasem wychodzi na spacer!).

Zacząłem od dwójki po lewej. Gdy skończyli konwersować, puknąłem w łepotyne pannę. Za nią w szurzej norze znalazłem kielich. Gościem, który z nią gadał, zająłem się, gdy wchodził na górę krętymi schodami. Na jednym z pięter były drzwi – otworzyłem zamek i poszedłem na górę. Tam jest pokój Lady Elizabeth. Ukradłem, co się dało. Było tego dużo, między innymi naszyjnik, po którym musiałem wskoczyć wpierw na toaletkę, a potem w powietrzu zgarnąć z baldachimu łóżka. Szybko zbiegłem po schodach do miejsca, gdzie kręcił się strażnik. Zabiłem go, mea culpa, strzałem z łuku i dopadłem do drzwi Lorda. Mogłem co prawda czekać aż

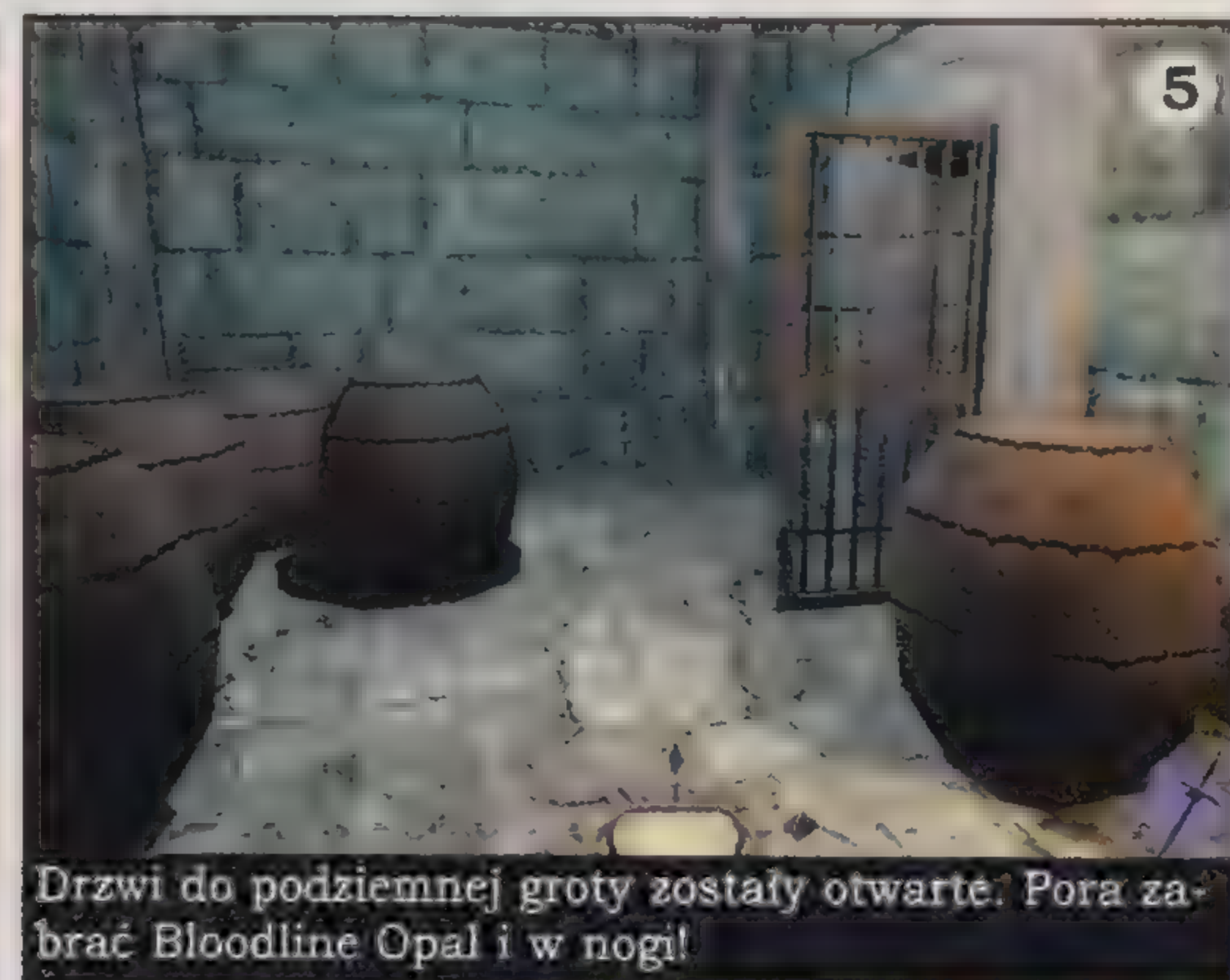
wyjdzie, ale nie miałem tyle czasu – wylamałem zamek i popełniłem kolejną zbrodnię, tym razem na Lordzie. Z jego dziennika wynikało, że przełącznik znajduje się obok łóżka, z prawej strony. Pociągnąłem za dźwignię. Następnie zwinąłem wszystkie kosztowności (sześć sztuk) i jeszcze pierścień, po który musiałem wyjść przez okno. Teraz już bez chwili zwłoki wróciłem do krypty (rejon CASTLE FRONT) i zabrałem opal (cel 3 osiągnięty). Następnie uciekłem z zamku przez główne wyjście (cel 4 osiągnięty), uważając na dwóch strażników pilnujących dziedzińca.



W tym korytarzu rozmawiają ze sobą dwie panusie. Zaczekaj, aż skończą, po czym ogłusz tę bordową



Sypialnia Lady Elizabeth. Sporo łupów wpadnie tutaj w ręce odważnego złodzieja!



Drzwi do podziemnej groty zostały otwarte. Pora zabrać Bloodline Opal i w nogi!



CEL:

• odwiedź swojego pasera, Heartless Perry'ego w Black Alley, aby sprzedać mu Bloodline Opal.

I BUDYNEK GARRETTA

Nie ma jak w domciu. Zabrałem dwie FLASH BOMBS oraz jedną strzałę i wypelzłem z mieszkanka. Niespodziewanie strażnik pozdrowił mnie przyjaźnie. Odwdzięczyłem mu się ciosem pałką. Pozwoliło mi to włamać się do trzech pomieszczeń. Zacząłem od pokoju, gdzie lokator sobie pochrapywał. Zabrałem mu forszę i dwa świeczniki. Kolejne lokum zamieszkiwała młoda dama. Zabrałem jej puchar i cichcem wymknąłem się z pomieszczenia. Ostatnia kwatery to pomieszczenie właściciela kamienicy. Zabrałem mu rubinowy puchar i przeczytałem w pamiętniku, że frajer płaci jakiemuś szantażyście forszę. Codziennie! Wiedziałem już, gdzie kładzie sakiewkę każdego wieczoru. Zadowolony opuściłem lokal.

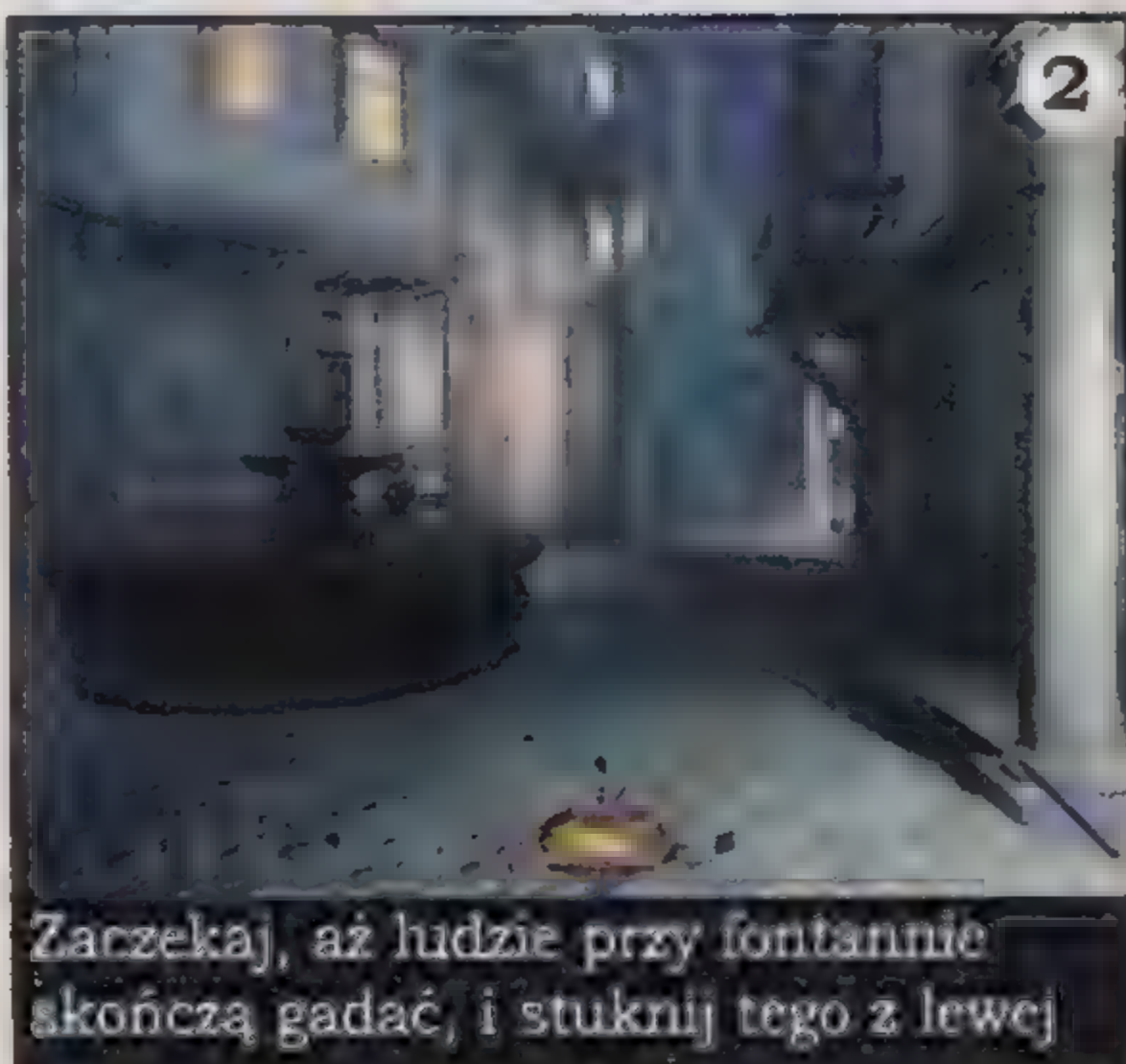


Pokój właściciela kamienicy codziennie kryje w sobie coś cennego.

III STONEMARKET PLAZA

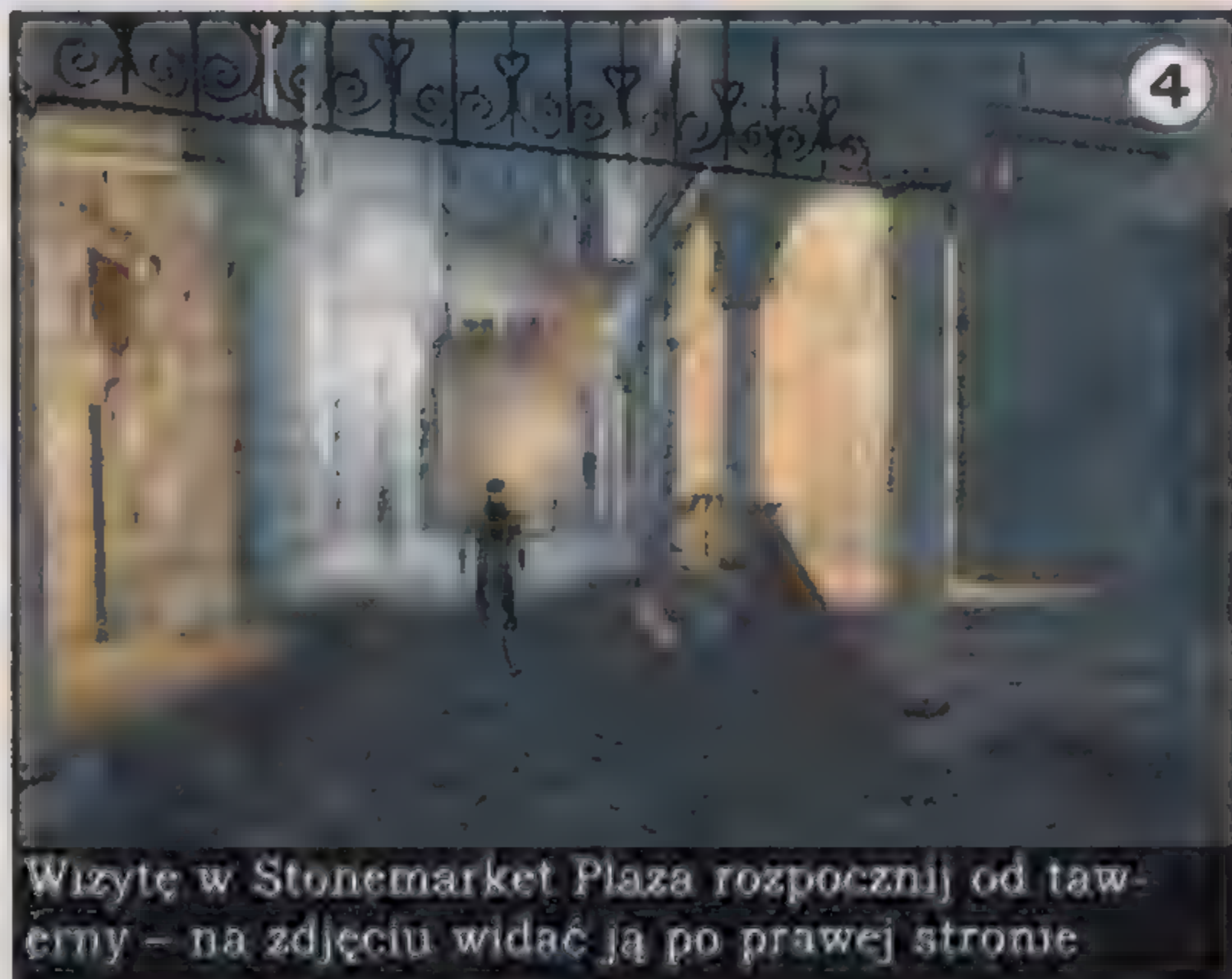
Tutaj było już dość ciężko – dużo czujnych strażników, mnóstwo wąskich przejść. Zacząłem od tawerny (na wprost, po prawej), uważając na strażnika, który się kręcił po ulicy. Wszedłem do środka. Stuknąłem gościa, który tam niepotrzebnie stał i zabrałem dwie butle wina oraz monety. Wszedłem po schodach na piętro. Lekko otumaniony strażnik siedzący przy stole po lewej stronie nie zauważył, jak gwizdnąłem mu kolejną butlę wina. Na wprost było przejście na balkon. Tam już było trudniej – dwóch strażników. Jednego spokojnie ominąłem od ciemnej strony i dotarłem do półki z monetami. Stał tam też drugi strażnik, który wszczął niepotrzebny raban. Zleciała się cała trójka, więc szybko dałem nogę. Przez główne wejście i od razu w lewo, w stronę ciemnych wąskich zaułków z rurami kanalizacyjnymi. Strażnicy przestali mnie ścigać, ale napotoczyłem się po drodze na dwóch rozbójników i musiałem im wsadzić ostrze sztyletu między żebra. Unieszkodliwiając jeszcze jednego strażnika po drodze, pobiegłem małymi uliczkami na zachód, aby odnaleźć mieszka-

II SOUTH QUARTER



Zaczekaj, aż ludzie przy fontannie skończą gadać, i stuknij tego z lewej

Przy fontannie rozmawiało dwóch jegości. Jeden z nich się podejrzenie świecił. Gdy skończyli, nie odmówiłem sobie przyjemności rąbnienia go w czerep i zwinienia okularów, bransoletki oraz klucza do jego mieszkania. Wąską alejką przedarłem się na wschód dzielnicy. Dom ograbionego facia stał po lewej stronie. Ogołociłem jego mieszkanie, nie zapominając o diamentach przyczepionym do zyrandola. Wyszedłem z domu i ruszyłem w zachodnią stronę. Sklepikarzowi ukradłem monety, gdy nie patrzył, a z budki strażniczej (dalej na zachód) dwie strzały. Trzymając się oznaczeń (czerwona łapa – jak Heyah) dotarłem do Black Alley. Najpierw skierowałem swe kroki do kanału (na wprost, lekko w prawo) i zabrałem forszę dla szantażyisty. Idąc dalej tą alejką, zobaczyłem dwa budynki z czerwoną łapą namalowaną na drzwiach. Zacząłem od budynku z prawej – „sklepu” Perry'ego. Kupił ode mnie sporo rzeczy, ale nie wszystko.



Wizytę w Stonemarket Plaza rozpocznij od tawerny – na zdjęciu widać ją po prawej stronie

nie Brenta. Prowadzą do niego wysokie schody. Na górze stał strażnik – ogłuszyłem go. Usłyszałem ciekawą rozmowę między Brentem a „Garrettem” (kie lichy?).

NOWA NOTKA: Zatrudniono rzezimieszka, żeby ukradł cenny sztylet z COTHRON'S ARMORY i złożył go w skrzynce ofiarnej przed kościołem ST. EDGAR.

Skręciłem w lewo i z sypialni zabrałem sakwę z forszą, w międzyczasie zajmując się nieszczęsnym Brentem. Chwilowo nic mnie w tej dzielnicy nie trzymało. Poszedłem na wschód i odnalazłem przejście do...

NOWE CELE:

• sprzedaj Opal osobie o ksywce BLACK MARKET BERTHA, w dzielnicy STONEMARKET PROPER (2)

• zajmij się Lady Elizabeth i jej rzezimieszkami (1)

Opuściłem przybytek Perry'ego, zajrzałem jeszcze do sklepu obok – z bronią. Powróciłem do fontanny. W głębi zauważyłem Lady Elizabeth i dwóch złoczyńców (zdjęcie 05). O coś się kłócili. O zapłatę chyba. Postanowiłem sprawdzić, czy kasy nie ma przypadkiem w domu Elizabeth. Odwróciłem się lewo od

fontanny – pod domem z werandą znajdowało się sekretne przejście, tuż przy ziemi. Skorzystałem z niego i tak znalazłem się w pomieszczeniach Lady E. Ukradłem dwie sakwy z forszą i omijając lady oraz jednego ze złoczyńców wyszedłem przez główne drzwi. Para pokłóciła się o kaskę i chyba ktoś zginął. Drugi złoczyńca zaczął się niepokoić. Poczęstowałem go strzałą z dalszej odległości i już więcej nie marudził (cel 1 osiągnięty). Minąłem jego truchło i pomknąłem z szybkością na wprost do tajemnego przejścia do...



Na dwóch złoczyńców Lady Elizabeth trzeba bardzo uważać. Na nią samą również

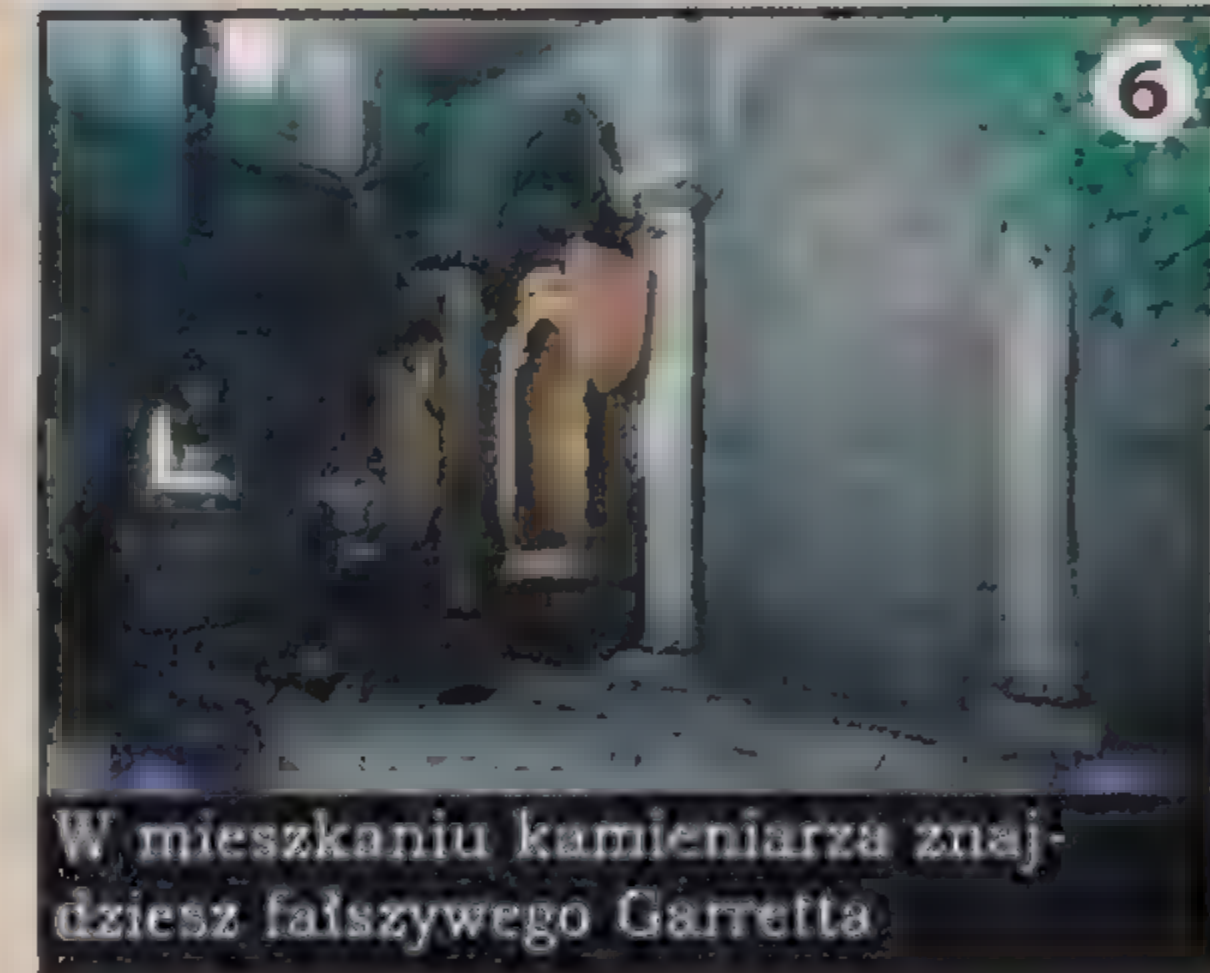
IV STONEMARKET PROPER

NOWA NOTKA: Zbójce stojący przed kościołem mają mapę kościoła przy sobie.

Zająłem się parą bandytów stojących przed kościołem i zabrałem im mapę. Skręciłem w prawo (na południe), ogłuszyłem strażnika i skręciłem w do pomieszczenia strażniczego. Zabrałem srebrne monety oraz strzały. Obszedłem celę i za zamkniętymi drzwiami zobaczyłem dziwną kreaturę, która prosiła o uwolnienie. Tak też zrobiłem. Kreatura upuściła mapę. Poszedłem na północ, omijając strażnika wszedłem do sklepu po lewej stronie. Z obu pięter zebrałem, co się dało. Przy drugim, północnym wyjściu zebrałem się trzech mężczyzn. Mówili o klejnotach.

NOWA NOTKA: Crowley, kamieniarz, schował klejnoty na placu TERCESS COURTYARD.

Chwilę później zaczęła się tam jakaś szamotanina. W ukryciu przeczekałem awanturę i zwróciłem do STONEMARKET PLAZA. Idąc na północny-wschód odszukałem rzeźbę gargulca i z krzaków wydobylem cenne kamienie. Znow wróciłem do SM PROPER. Po drugiej



W mieszkaniu kamieniarza znajdziesz fałszywego Garretta

stronie ulicy, na północ od sklepu, w którym już byłem, znajdowały się dwa pomieszczenia. Z lewej dom aptekarza. Ogołociłem go z pierścienia i dwóch fiolek z lekarstwem. Po prawej stronie był COTHRON'S ARMORY. Wszedłem tam i zobaczyłem tego niby-Garretta. Dostał w łeb i po sprawie. Dom oczyściłem z kosztowności i zabrałem cenny sztylet. Zostawiłem go w skrzynce ofiarnej, wpadłem na chwilę do SM Plaza i znow zawitałem w SM Proper. Za sztylet dostałem trzy złote monety. Na prawo od skrzynki było przejście za kościół. Schody prowadziły w dół, a na dole skręciłem w lewo. Na wprost czekało mnie pomieszczenie Berthy. Odkupiła ode mnie kosztowności, w tym opal (cel 2 osiągnięty) i dała jakiś list. Po wyjściu przeczytałem...

...NOWY CEL:

• spotkaj się z przedstawicielem KEEPERS w TERCESS COURTYARD

Uzupełniłem zapasy broni w sklepie obok i szybko podbiegłem do pomnika gargulca. Otrzymałem od keepersów dwa nowe zlecenia.

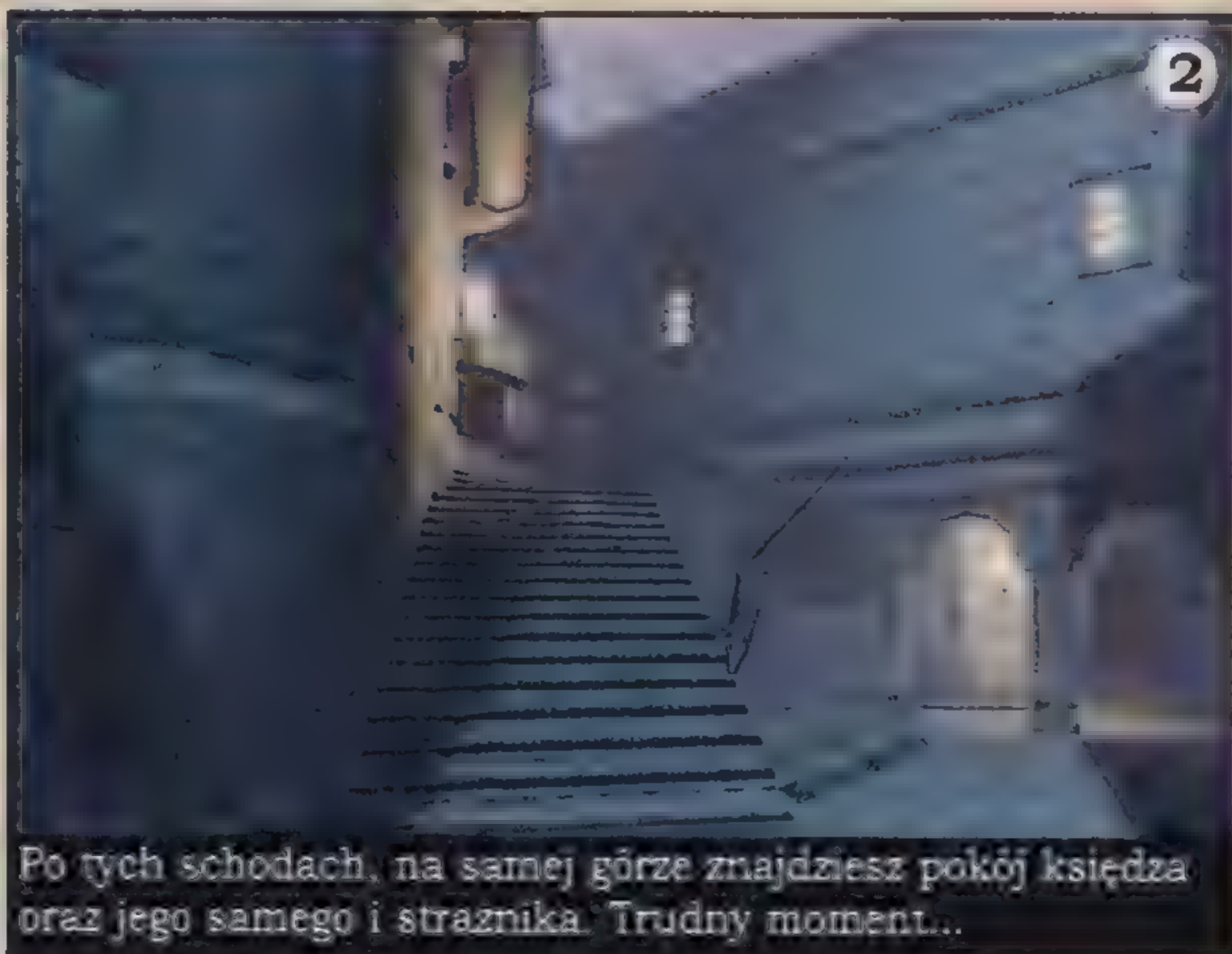


Uwolnić stwora z więzienia! W nagrodę otrzymasz mapę.

3 ST EDGAR'S EVE



Widok z kościelnego balkonu jest całkiem, całkiem. Z pochodni koniecznie zabierz fire arrow



Po tych schodach, na samej górze znajdziesz pokój księdza oraz jego samego i strażnika. Trudny moment...

Bądź w każdej chwili dokładny, gdyż wrogowie są liczni, a grzech nigdy nie śpi" – fragment hymnu Hammeritów.

CELE:

- wejdź do kościoła St. Edgar (1)
- znajdź i ukradnij BULIDER'S CHALICE (2)
- opuść kościół głównym wyjściem (3)

Znalazłem się przed głównym wyjściem. Pilnował go jeden strażnik – ogłuszenie go było sprawą dość prostą. Miał przy sobie klucze do wejścia i mogłem już bez przeszkód wejść na teren kościoła (cel 1 osiągnięty). Otworzyłem drzwi po zachodniej stronie i wszedłem po schodach wprost na pierwsze, a potem na drugie piętro. Na samej górze wszedłem na taras z widokiem na teren przed głównym wejściem i z pochodni wyjąłem FIRE ARROW. Zszedłem piętro niżej i skręciłem w prawo. Wszedłem po schodach na górę, w kierunku północnym. Tam czekała na mnie dwójka strażników, którymi szybko musiałem się zająć. Ten patrolujący po zachodniej stronie miał przy sobie sakiewkę z pieniędzmi – rzecz jasna zabrałem mu ją. W północnej części tego rejonu kościoła znalazłem złoty świecznik. Okazało

się, że są tu dwie kaplice – jedna po zachodniej stronie, druga po wschodniej. Zabrałem co się dało i zszedłem do głównego holu kościoła. Uciszyłem strażnika, który się tam przechadzał, ukradłem puchary z ołtarza i przeczytałem leżącą obok notkę.

NOWY CEL:

- ukradnij Święty Symbol z pomieszczenia księdza (4).

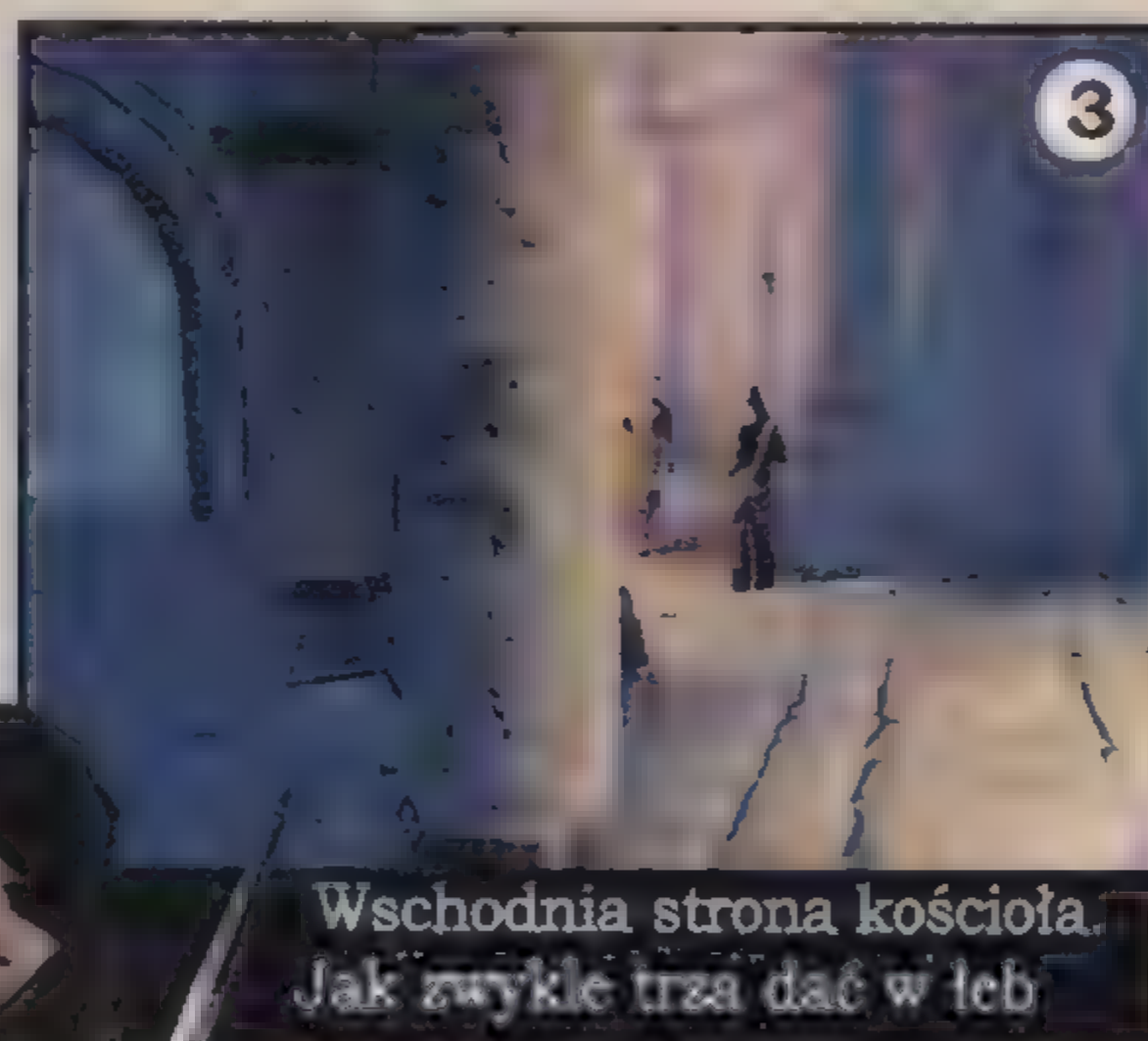
Zanim opuściłem rejon ołtarza, zabrałem jeszcze złotą misę. Skierowałem się na wschód, na wschodni dziedziniec. Po ogłuszeniu strażnika, który tam krążył, zebrałem jeszcze WATER ARROW ze studni i MOSS ARROW z krzaków. Wszedłem po schodach na górę i zabrałem puchar z balustrady. Następnie ogłuszyłem strażnika, co mocno zaniepokoiło księdza. Jedyne wyjście była eksterminacja księżula – wystarczyły dwie celne strzały. Musiałem uważać na jego magiczną różdżkę (bo każdy chłopiec musi uważać na różdżki księży!). Wszedłem do pokoju i zabrałem święty symbol (cel 4 osiągnięty) oraz wszystkie pozostałe kosztowności. Przeczytałem notkę na biurku:

NOWY CEL:

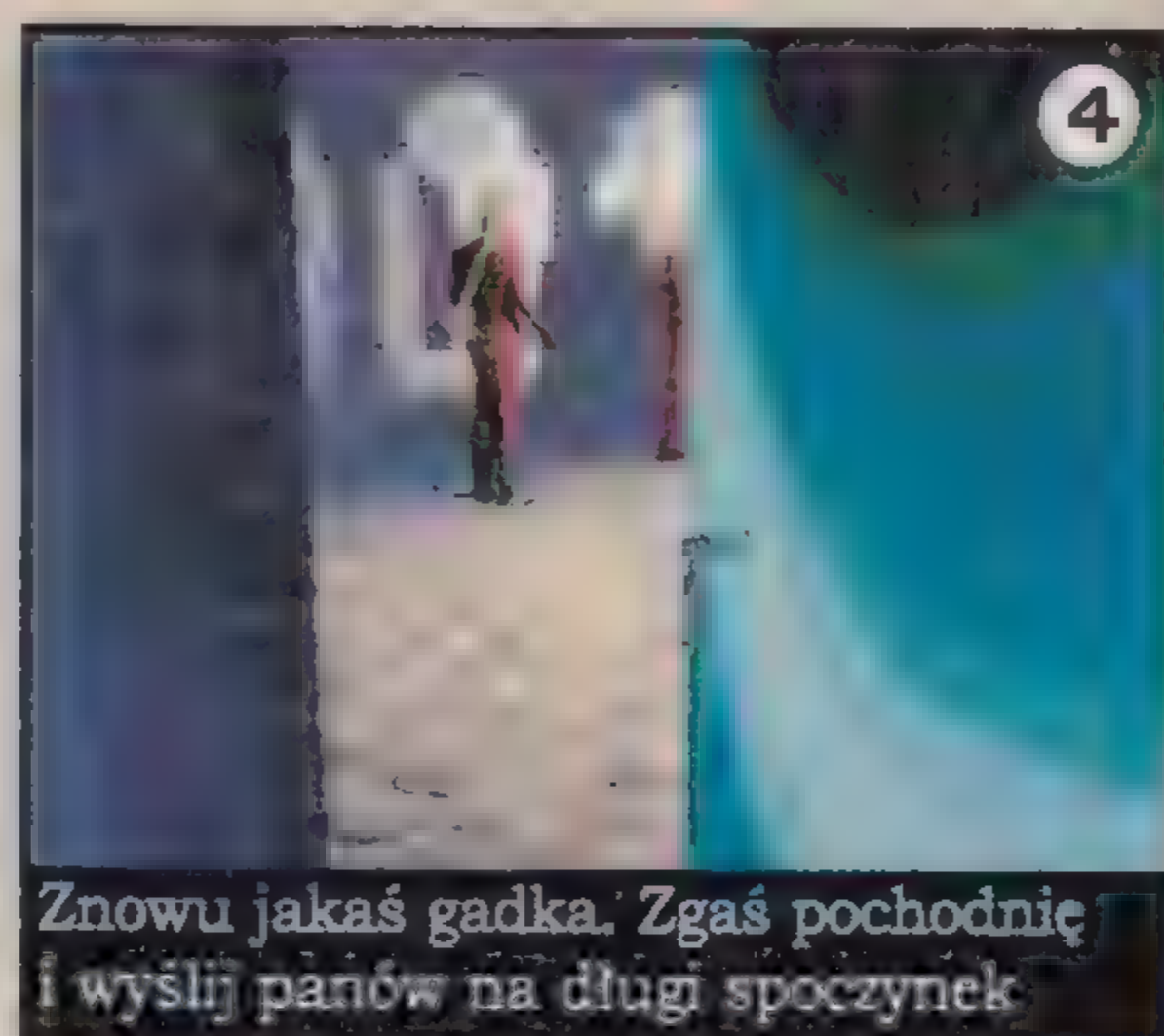
- zdobądź nieuformowany fragment zbroi i uformuj go w STAMPING MACHINE (5).

Zeskoczyłem na dół i otworzyłem drzwi po wschodniej stronie. Wszedłem po cichu do środka i podsłuchałem rozmowę dwóch strażników w pomieszczeniu obok. Poczekalem, aż skończą. Jeden poszedł na górę, drugi został na dole – obezwładniłem go. Następnie ruszyłem ku schodom po wschodniej stronie. Przed schodami, z półki po prawej zabrałem ampułkę z lekar-

stwem. Wdrapałem się po schodach na górę. Znajdowało się tam dwóch hammeritów. Jeden krążył po piętrze, drugi stał w pomieszczeniu po lewej, przy biurku. Najpierw zająłem się patrolującym, a w drugiej kolejności tym przy biurku. Zgarnąłem, co się da, między innymi rubin schowany za statuetką (południowy wschód). Wróciłem w pobliże schodów – przez kratkę przedostałem się do pomieszczeń obok i znalazłem się w sypialni. Łaził tam kolejny strażnik, a ksiądz spał na łożu. Obaj bliżej zapoznali się z moim kijem. Zabrałem kosztowności z biurka i skrzyni. Spodobał mi się portret wiszący na ścianie, więc też go ze sobą zabrałem. W pokoju obok znalazłem jeszcze świecznik i stwierdziłem, że już nic tu po mnie. Zawróciłem do wschodniego dziedzińca. Przez główny hol kościoła przeszedłem na zachodnią stronę. Usłyszałem rozmowę dwóch hammeritów dotyczącą Inspektora Drepta. Zgasiłem pochodnię oświetlającą ścieżkę na wprost. Tamtędy przechadzał się strażnik po skończeniu rozmowy. Po chwili leżał już bez czucia. Ksiądz wyeliminowałem przy pomocy łuku – nie chciało mi się obchodzić go od strony skrzyń. Zabrałem mu sakiewkę – już na nic by mu się nie przydała. Za nim były drzwi – otworzyłem je i znalazłem się w...



Wschodnia strona kościoła. Jak zwykle trza dać w łeb



Znowu jakaś gadka. Zgasz pochodnię i wyślij panów na długi spoczynek

FACTORY

W pomieszczeniu, w którym się znalazłem, od razu zgasiłem pochodnię. Po lewej stronie usłyszałem rozmowę. W tym rejonie jeden hammerite patrolował na północy, drugi na zachodzie, a dodatkowo przypałętał się jakiś robot. Dzięki mnie wszyscy udali się na spoczynek. Jeden ze strażników nawet na wieczny. Wróciłem do punktu wyjściowego. Zabrałem GAS BOMB i trzy strzały. Przeczytałem też notkę:

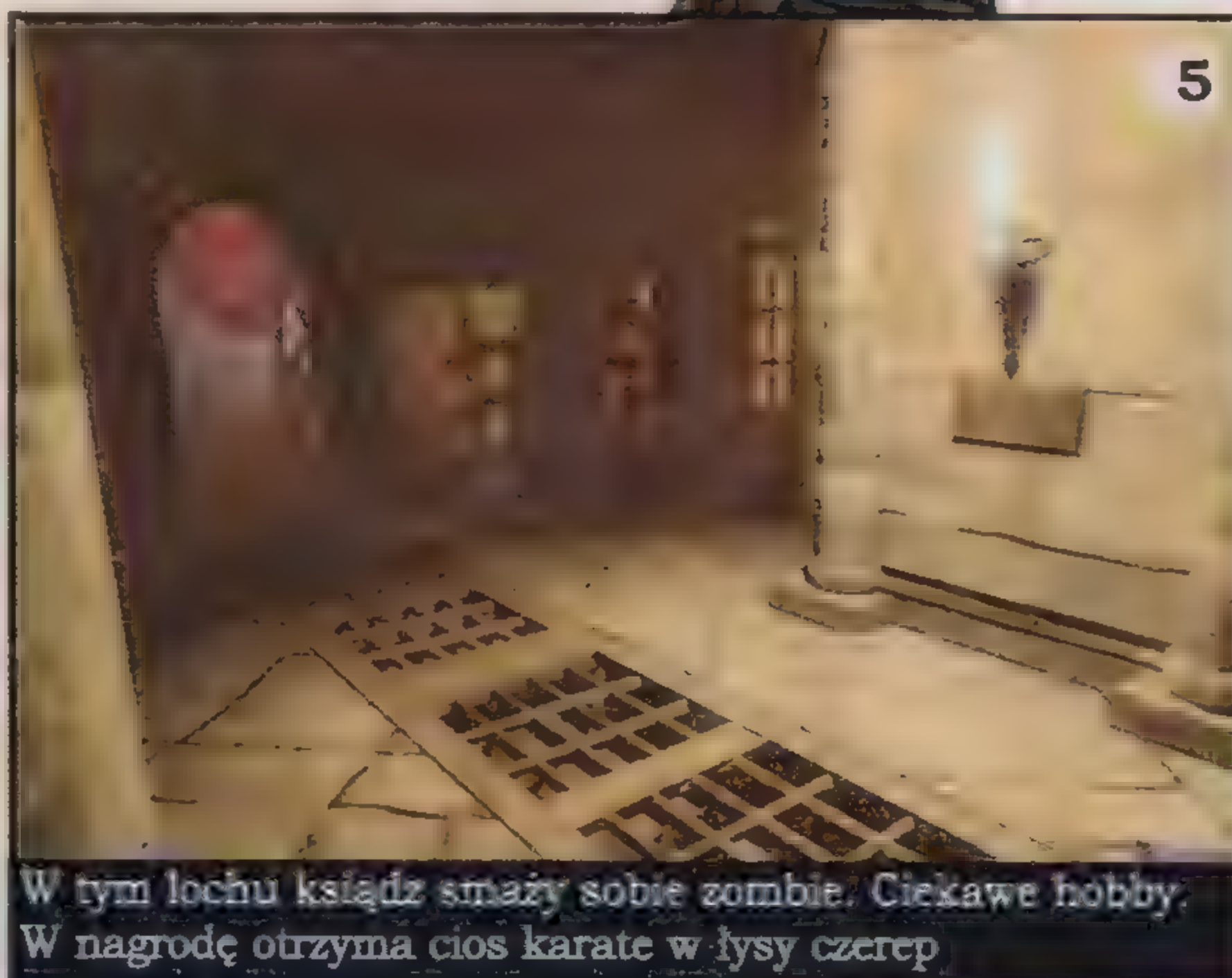
NOTKA: Nieuformowana zbroja znajduje się w STORAGE AREA.

Poszedłem na północ i wszedłem do RELIQUERY. Po schodach dotarłem na górny poziom i ze skrzyni wyjąłem dwie OIL FLASKS. Otworzyłem drzwi i zdjąłem księdza, który stał mi na drodze. Potem zszedłem po schodach i znalazłem się w STORAGE AREA. Zgarnąłem, co się dało, w tym nieuformowaną zbroję. Wyszedłem z magazynu i ruszyłem na zachód. Wyłączyłem światła w pomieszczeniu, w którym się znalazłem. Z lewej strony znajdował się pokój inspektora, z prawej obok pieca stał ksiądz. Zacząłem od pokoju inspektora. Zabrałem

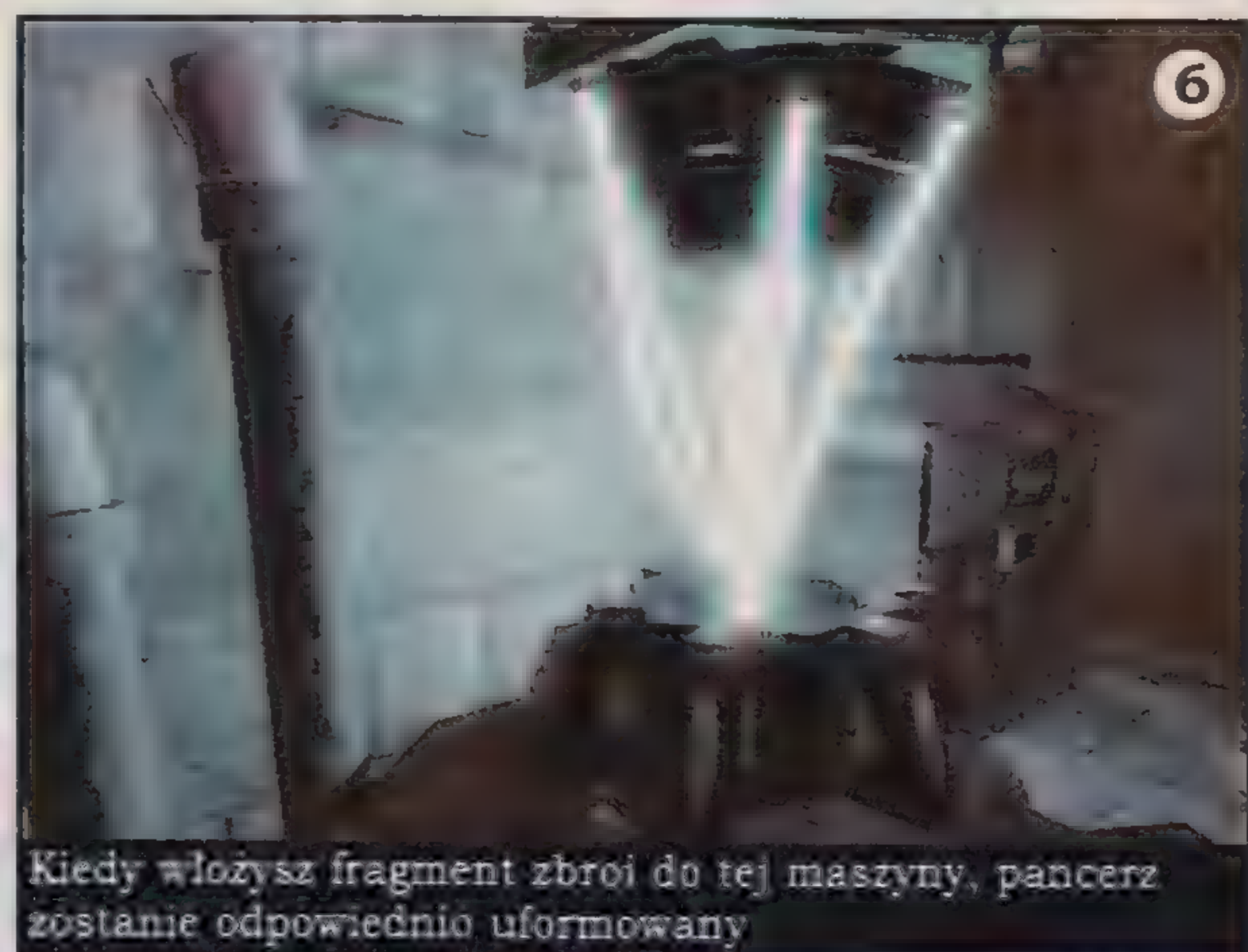
wszystko, co cenne, i przeczytałem notkę pod krzesłem oraz pamiątnik inspektora. Skierowałem się na północ. Pozbawiłem księdza przytomności. Jeśli chcesz, możesz zwabić zombie do pieca i tam go spalić – ale po co? W piecu znajduje się

za to cenny pierścień. Poszedłem dalej w kierunku północnym. Znalazłem tam STAMPING MACHINE – włożyłem do niej fragment zbroi i poczekałem aż zostanie uformowana (cel 5 osiągnięty). Następnie na wschód, potem na pół-

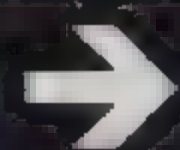
noc – do RELIQUARY. Użyłem obu części maszyny. Popatrzyłem do góry – klatka z kielichem opuściła się. Wszedłem po schodach i wyjąłem BUILDER'S CHALICE (cel 2 osiągnięty) oraz pozostałe kosztowności. Teraz tylko przyszło mi czym prędzej zmykać – przez główny dziedziniec opuściłem teren kościoła (cel 3 osiągnięty).



W tym lochu ksiądz smaży sobie zombie. Ciekawe hobby. W nagrodę otrzyma cios karate w łysy czerep



Kiedy włożysz fragment zbroi do tej maszyny, pancerz zostanie odpowiednio uformowany



CELE:

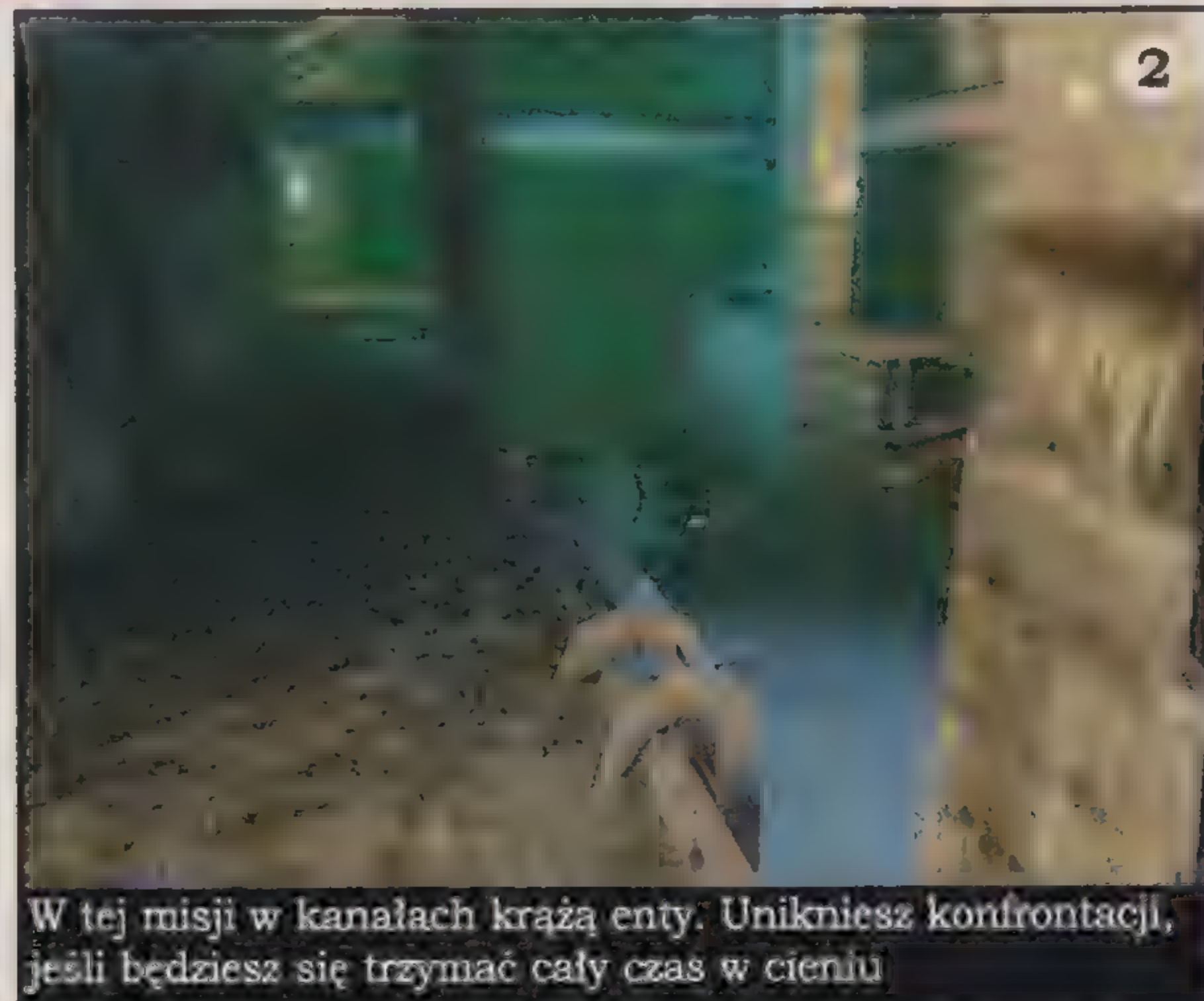
- ukradnij JACKNALL'S PAW Poganom (1)
- po ukończeniu wszystkich zadań ucieknij pogańskimi tunelami

Miedzy tą misją a poprzednią miałem nieco czasu dla siebie. Pogniłem w wyrku, trochę położyłem po dzielnicy. Ukradłem to i owo. Uzupełniłem też zapasy strzał oraz medykamentów, co akurat okazało się bardzo słusznym posunięciem w kontekście następnej misji.

Wylądowałem w paskudnej jaskini po zachodniej stronie tunelów. Rozmawiał tam ze sobą dwóch zbójczy. Ten, który został przy ognisku, po rozmowie szybko posmakował ziemi. Z miejsca, w którym zacząłem, podniosłem kilka monet, z półki trochę lekarstw (mimo że na tym etapie nie były mi tak bardzo potrzebne). Na prawo od ogniska wygrzebałem też z ziemi bryłkę złotego kruszcu. Idąc wpraw na północ, a potem na wschód zlikwidowałem poganina. W pomieszczeniu obok dostrzegłem szamankę – z nią było trudniej, ale też po chwili gryzła ziemię. Cofnąłem się w stronę punktu wyjścia. Mniej więcej pośrodku między tym punktem a rejonem szamanek stała skrzynka



Gdy jeden z rzeźmieszków odejdzie, wtedy zajmij się drugim. Przy ognisku znajdziesz drogi klejnot



W tej misji w kanałach krążą enty. Unikniesz konfrontacji, jeśli będziesz się trzymać cały czas w cieniu

na narzędzia, a w niej rubin i miedziana tyłka. Poszedłem w stronę szamanek, od niej odbiłem do pokoju po prawej stronie. Zrobiło się gorąco, bo pojawiły się jeszcze dwie poganek i na chwilę zgubiłem orientację w terenie (wiem, że po drodze była jakaś cenna bryłka). W pomieszczeniu jednej z poganek przeczytałem notkę, z której dowie-

działem się, że Leafer posiada cenną mapę. Mieszka w kanale. Kanały znajdowały się na północnym wschodzie. Żeby wyjść ze ścieku, musiałem wspiąć się po rampie na północnej stronie kanału. Na wschodniej ścianie znalazłem skrzynię, a w niej pierścień z rubinem. Poszedłem na wschód, następnie na południe aż doszedłem do krat – zabra-

łem puchar i klejnot. Potem skierowałem się na zachód wzdłuż kanału. Musiałem się zająć jedną szamanką, a następnie Leaferem. W kanale dreptał ENT. W miejscu, gdzie stał mężczyzna, leżał rubin i mapa regionu. Ponieważ w tym miejscu już zrobiłem wszystko, skręciłem na południe, a potem na wschód. Dotarłem do drabiny, którą wdrapałem się do...

PAGAN SANCTUARY

NOWY CEL:

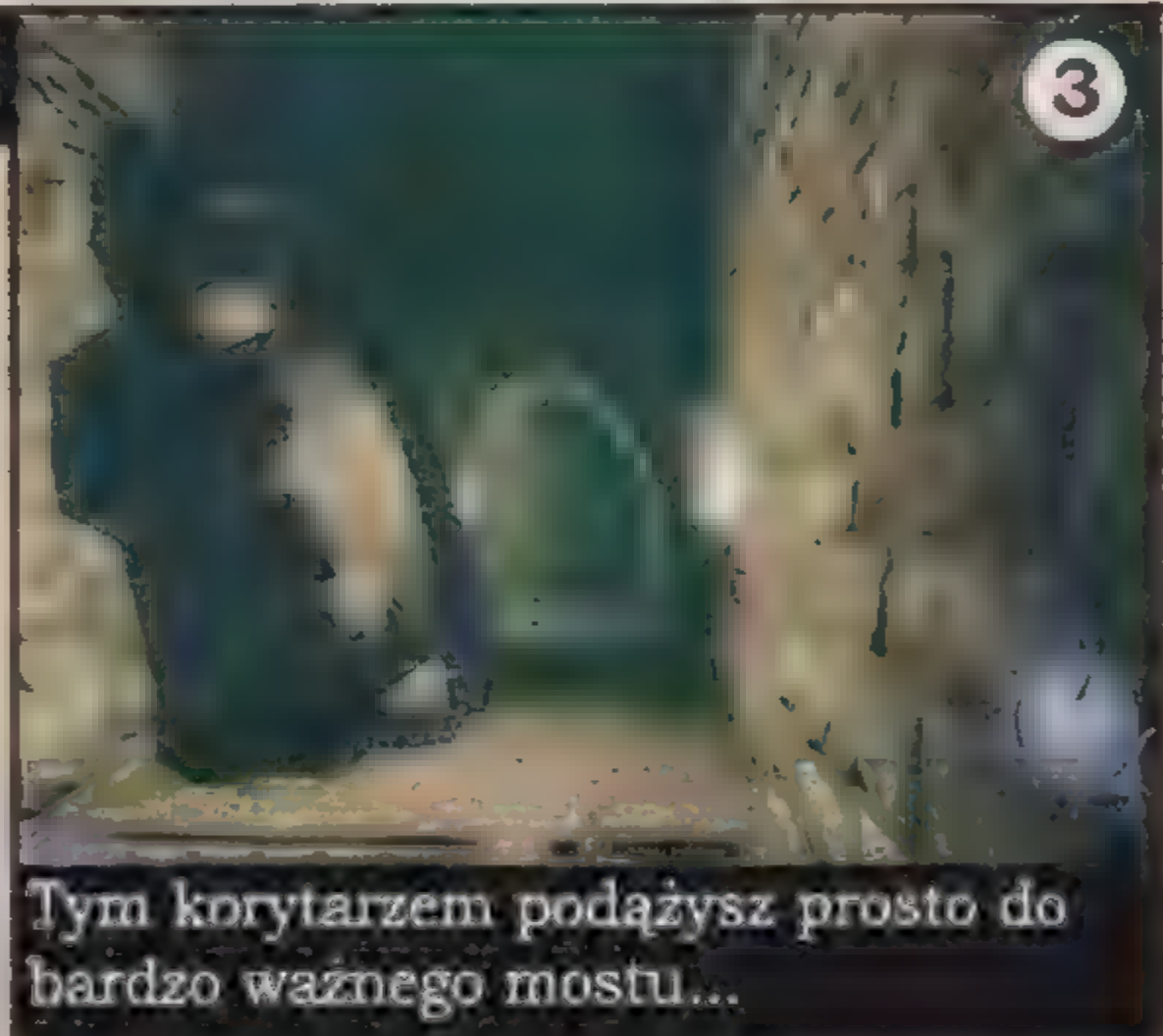
- naucz się rytuału korzennego (RITUAL OF THE ROOT), który pozwoli zabrać JACKNALL'S PAW (3).

W miejscu, w którym się znalazłem ujrzałem, dwóch krążących pogan. Odrobina cierpliwości pozwoliła się ich pozbyć. Na zachód od ogniska zauważyłem RUBY. Wróciłem do punktu wyjścia – był tam mur i resztki podłogi na piętrze. Po kostkach muru wszedłem na górę, ostrożnie ominąłem drewniany, pionowy pal i obok beczki prześlizgnąłem się dalej. Skręciłem w lewo i jeszcze raz w lewo, najpierw ostrożnie stąpając po wąskich belkach, a potem po pochylonym fragmencie podłogi. Zabrałem świecznik, poczytałem dziennik, zgarnąłem strzały. Przeszedłem na wschód do drugiego pomieszczenia – stała tam kolejna poganek. Wdrapałem się na górę i stamtąd zastrzeliłem ją z łuku. Minąłem jej trupa i skręciłem w lewo.

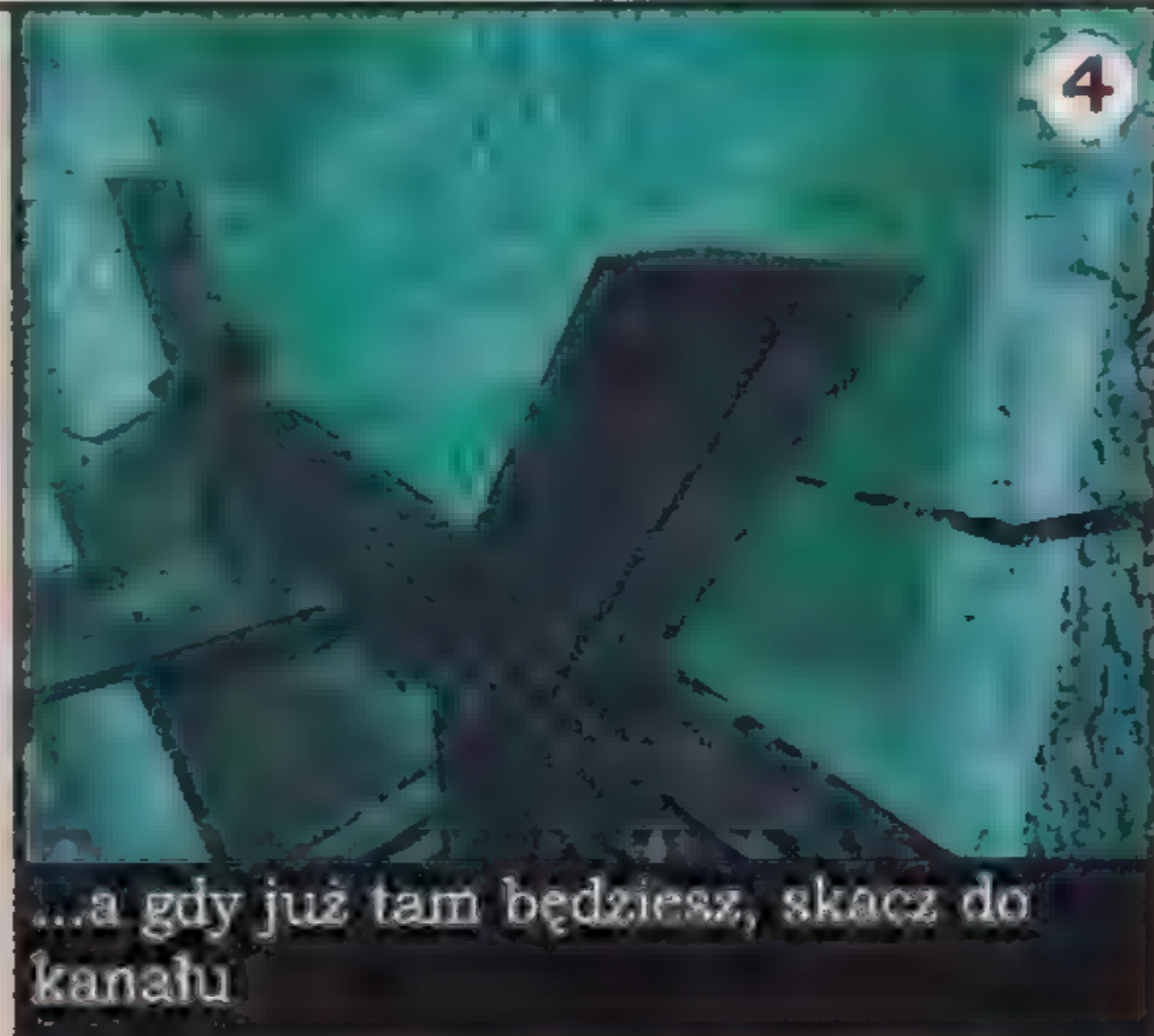
Na końcu tego korytarza, z prawej

strony było przejście do pomieszczeń, a w nich drzwi po prawej stronie. Otworzyłem je, zabrałem SILVER URN tak, żeby obecni tam poganie tego nie zauważyli. Wróciłem na korytarz, dotarłem (kierunek północny) do mostu i skoczyłem do wody, uważając na olbrzymiego ENTA, który waleśał się w pobliżu. Brnąłem w zimnej wodzie na wschód, aż znalazłem złotą miskę. Zawróciłem na zachód, po drodze zabrałem dwie strzały. Z wody wyszedłem łapiąc się zdezelowanych schodów, które kończyły się na poziomie mojej głowy. Wspiąłem się na samą górę, przeszedłem przez „okno” (dziura po oknie), skręciłem w prawo. Wskoczyłem na rurę kanalizacyjną, co łatwe nie było. Teraz, bardzo ostrożnie i po cichu, podreptałem po tej zardzewiałej rurze, aż dotarłem do pomieszczenia, w którym po lewej stronie leżała ANCIENT STATUETTE (special loot). Musiałem znów wskoczyć do wody i schować się przed Entem w ciemnym zaułku (w ciemnościach mnie nie widział). Podszedłem do zachodniej krawędzi bajorka i wspiąłem się na górę po drabinie.

Tym samym znalazłem się w pokoju szama-



Tym korytarzem podążysz prosto do bardzo ważnego mostu...



...a gdy już tam będziesz, skacz do kanału

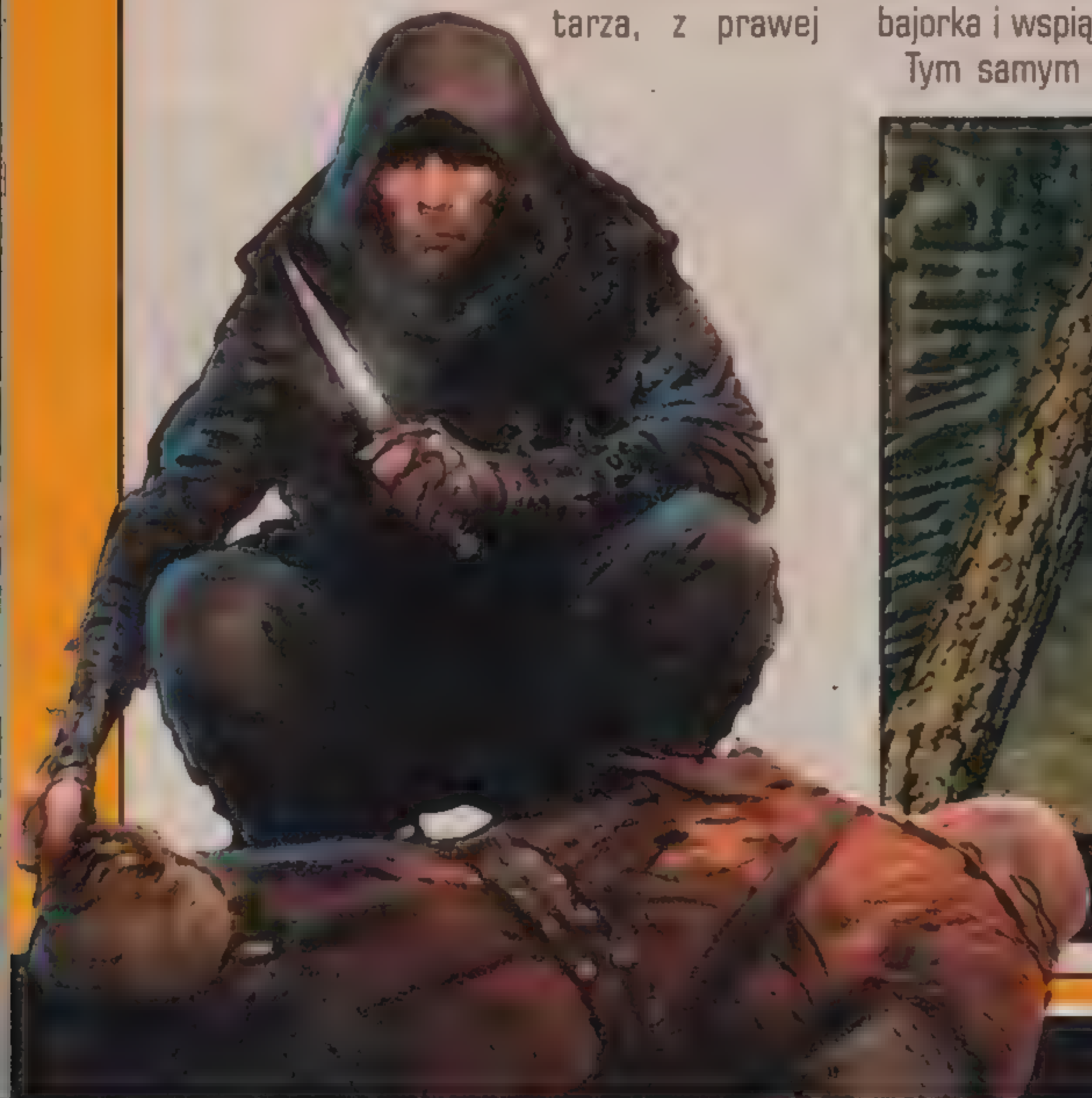
nów. Po lewej stronie, nad łóżkiem, znalazłem grzebień. Po przeciwległej stronie był puchar. Na dole zauważyłem kręcącą się szamankę i postanowiłem zakończyć jej żywot przy pomocy łuku. Zszedłszy na dół zauważyłem książkę na łóżku i przeczytałem, co napisano o rytuałach (cel 3 osiągnięty).

Na wschód od pokoju szamana zauważyłem dwóch następnych wrogów. Jedna szamanek krążyła na parterze, drugi poganin patrolował górne piętro. Zlikwidowałem najpierw przeciwnika znajdującego się na górze, potem osobę na dole, pilnując, by oba czyny nie zostały za-

uważone przez pozostałych przy życiu pogan. Dalej, przy ognisku znalazłem następnego poganina. Przy uciszaniu tegoż zrobiłem zbyt dużo hałasu i zleciało się dwóch kolejnych, na których musiałem już przyszykować sztylet. Z tego rejonu podszedłem w prawo (południowy wschód, a nie południowy zachód!) i zabrałem GOLD DAGGER. Zawróciłem na północ do kolejnego pomieszczenia z ogniskiem. Przeczytałem notkę o skarbach, po czym wylałem zamek w drzwiach, otworzyłem skrzynię i zabrałem BRONZE BEETLE. Zawróciłem na zachód, wszedłem po schodach do pomieszczenia, w którym znalazłem BIRD STATUETTE. Zeskoczyłem na parter i na północy zauważyłem zejście do groty TAPROOT CAVE. Zabrałem po drodze trupa, który leżał przy wejściu – miałem wrażenie, że do czegoś mi się przyda. Na dole schodów zostawiłem martwe ciało. Ogluszyłem strażnika i na północnej ścianie zgarnąłem z półki dwa puchary. Znowu podniosłem mojego truposza i doszedłem do końca jaskini. Tam zauważyłem JACKNALL'S PAW, zamknięte w klatce. Wokół kręcił się ent. Użyłem water arrow na lewym symbolu, moss arrow na prawym, a trupa rzuciłem na symbol środkowy. Cały czas bacznie obserwowałem ruchy enta. Klatka z PAW się otworzyła i zabrałem trofeum (cel 1 osiągnięty). Szybko zawróciłem i pomknąłem w kierunku zejścia do tunelu – do miejsca, gdzie zacząłem (cel 2 osiągnięty).



Ostatni fragment misji. Łazi tutaj ent. Jeśli wystrzelisz odpowiednie strzały i na ołtarzu położysz trupa – dostaniesz Pazur



THE CITY – DZIEŃ TRZECI

Strzeż się Ciemnych Wieków nastania, bowiem cień zastąpi światło, czas twym wrogiem się stanie, a życie zmieni się w ból – fragment Keeper Book of Prophecies.

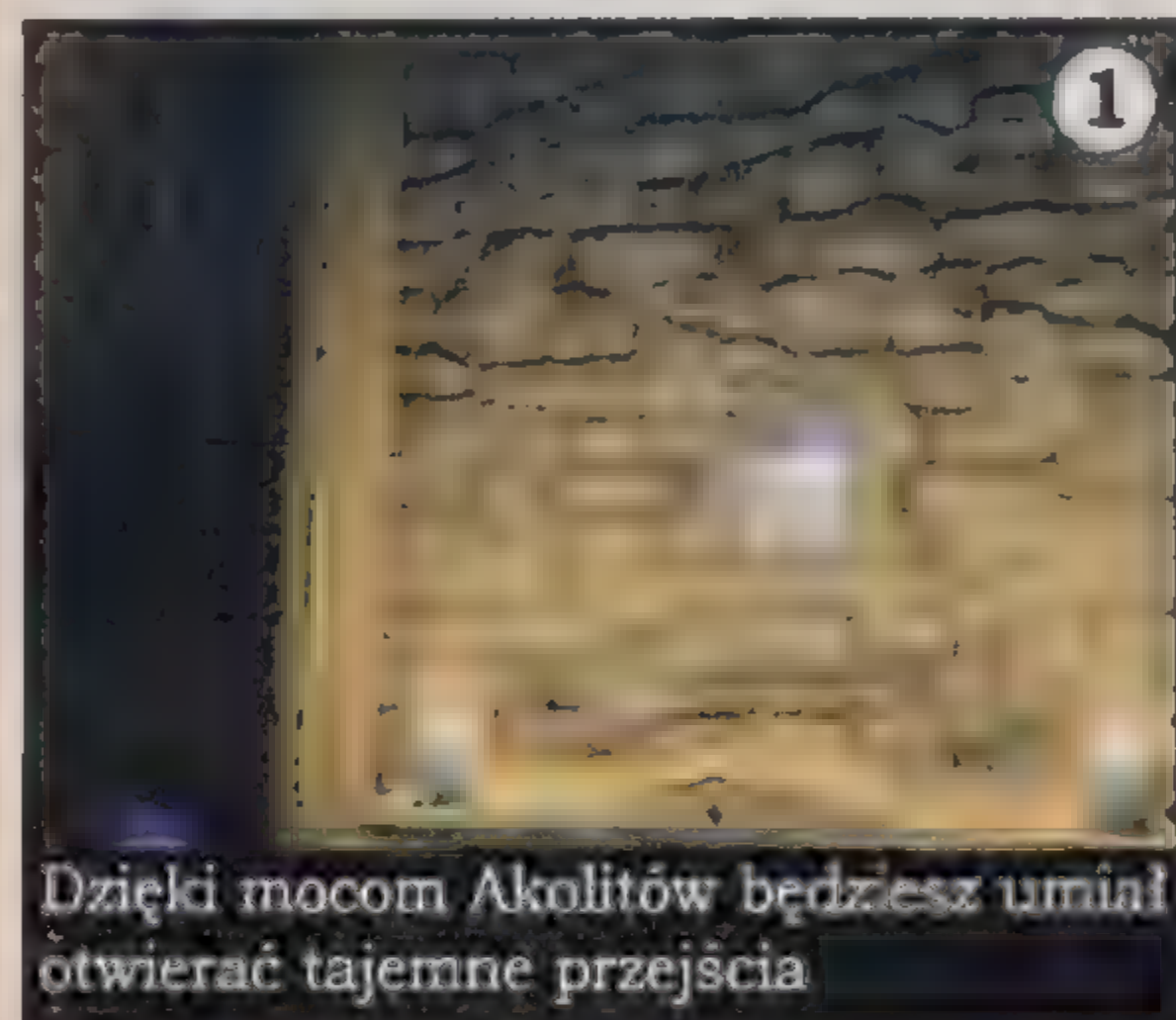
CELE:

- dostarcz CHALICE i PAW Artemusowi, który czeka w Tercess Courtyard (1)

Zanim wyszedłem z kamienicy, jak zwykle wstąpiłem do mojego ukochanego właściciela posesji. Zabrałem mu sakwę z pieniędzmi. W Black Alley upłynęli trochę trefnego towaru i zakupiłem nieco sprzętu. Rażnym krokiem udałem się do Stonemarket Plaza – Tercess Courtyard. Spotkałem się z Artemusem, przekazałem trofea (cel 1 osiągnięty). Następnie Artemus doprowadził mnie do przejścia prowadzącego do KEEPER LIBRARY (zdjęcie 01).

NOWE CELE:

- przeszukaj Keeper Library celem znalezienia informacji o Dark Age (2)



Dzięki mocom Akolitów będziesz umiał otwierać tajemne przejścia

- porozmawiaj z Artemusem przed wyjściem z biblioteki (3)
- porozmawiaj z Izoldą przed wyjściem z biblioteki (4)

Zszedłem po schodach. Po lewej stronie rozmawiało ze sobą dwoje ludzi. Ominąłem ich i poszedłem w kierunku otwartej księgi.

NOWY CEL:

- przeszukaj kanały w DOCKS, aby odnaleźć wejście do SUNKEN CITADEL, co pozwoli znaleźć brakujący GLYPH, którego szukają Keepersi (5).

Poszedłem w stronę windy i wjechałem na górę. Z lewej strony podsłuchiłem kolejną ważną rozmowę.

NOWY CEL:

- wjedź na pokład okrętu ABYSMAL GATE w dokach, aby sprawdzić, czy ma związek z COMPENDIUM OF REPROACH poszukiwanym przez Keepersów (6).

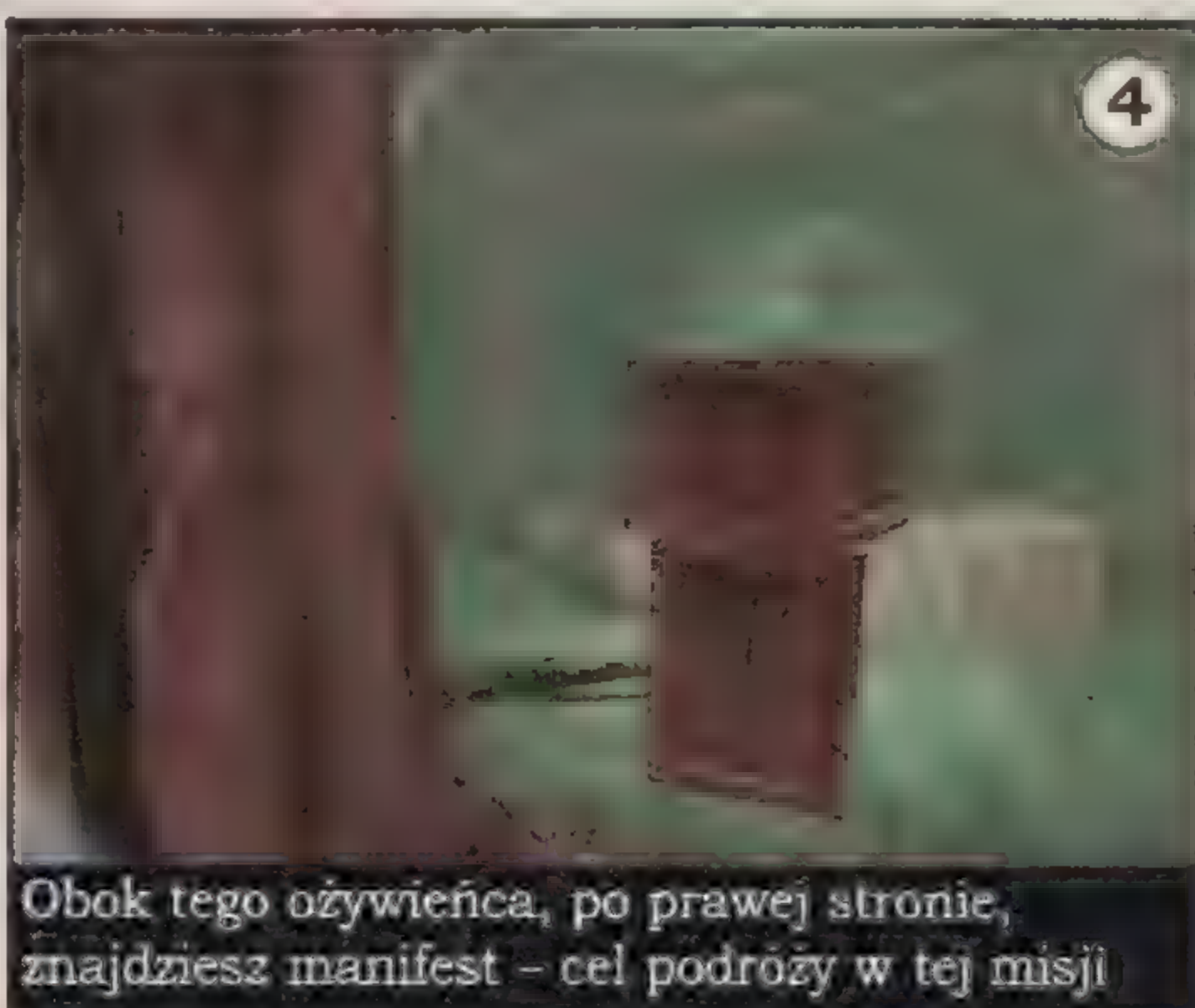
(Cel 2 został osiągnięty). Teraz odszukałem Artemusa – stał w pokoju na prawo od windy. Chwilę z nim porozmawiałem (cel 3 osiągnięty). Przeczytałem list, który Inspektor Drept mi pozostawił. Leżał na stole. Następnie poszedłem do Izoldy, czekającej na mnie w pomieszczeniu na wprost od windy (cel 4 osiągnięty). Izolda dała mi moce Akolitów. Podszedłem do hieroglify umieszczonego na ścianie i wcisnąłem go. Po przeciwległej stronie otworzyły się drzwi do doków.

II ABYSMAL GATE (cel 6 osiągnięty)

NOWY CEL:

- zejdź do ładowni, aby przeczytać manifest mający coś wspólnego z COMPENDIUM OF APPROACH (7).

Okręt jest nawiedzony przez zombie. Po prawej ręce znalazłem flakonik z wodą święconą. Na zombie najlepiej działa właśnie ona i bomby oślepiające (flash bomb). W pierwszym pokoju z lewej znalazłem świecznik. Pierwszy pokój z prawej to druga flacha święconej wody. Ostatni pokój po lewej gościł ledwo żywego zombie. Obszedłem go i zabrałem lekarstwo oraz klejnot. Wróciłem do zachodniej części, potem skręciłem na północ i dotarłem do pokoju kapitana. Unieszkodliwiłem ożywieńca i ze skrzyni wyjąłem kosztowności. Następnie skierowałem się na południe i w dół schodami, na drugi pokład. Na wprost czekał kolejny zombie. Święconka zrobiła swoje. Poszedłem do samego końca, w pokoju po prawej ręce znów był ledwo żyjący nieumarłak. Zabrałem wszystko, co było cenne. Odwiedziłem pokój po zachodniej stronie i przez dziurę w podłodze zszedłem na dół. Zabrałem cenne przedmioty i z powrotem wdrapałem się na górę, na drugi pokład. Podbiegłem na południe i przez kolejną dziurę zeskończyłem na najniższy pokład. Musiałem uporać się z dwoma zombie.



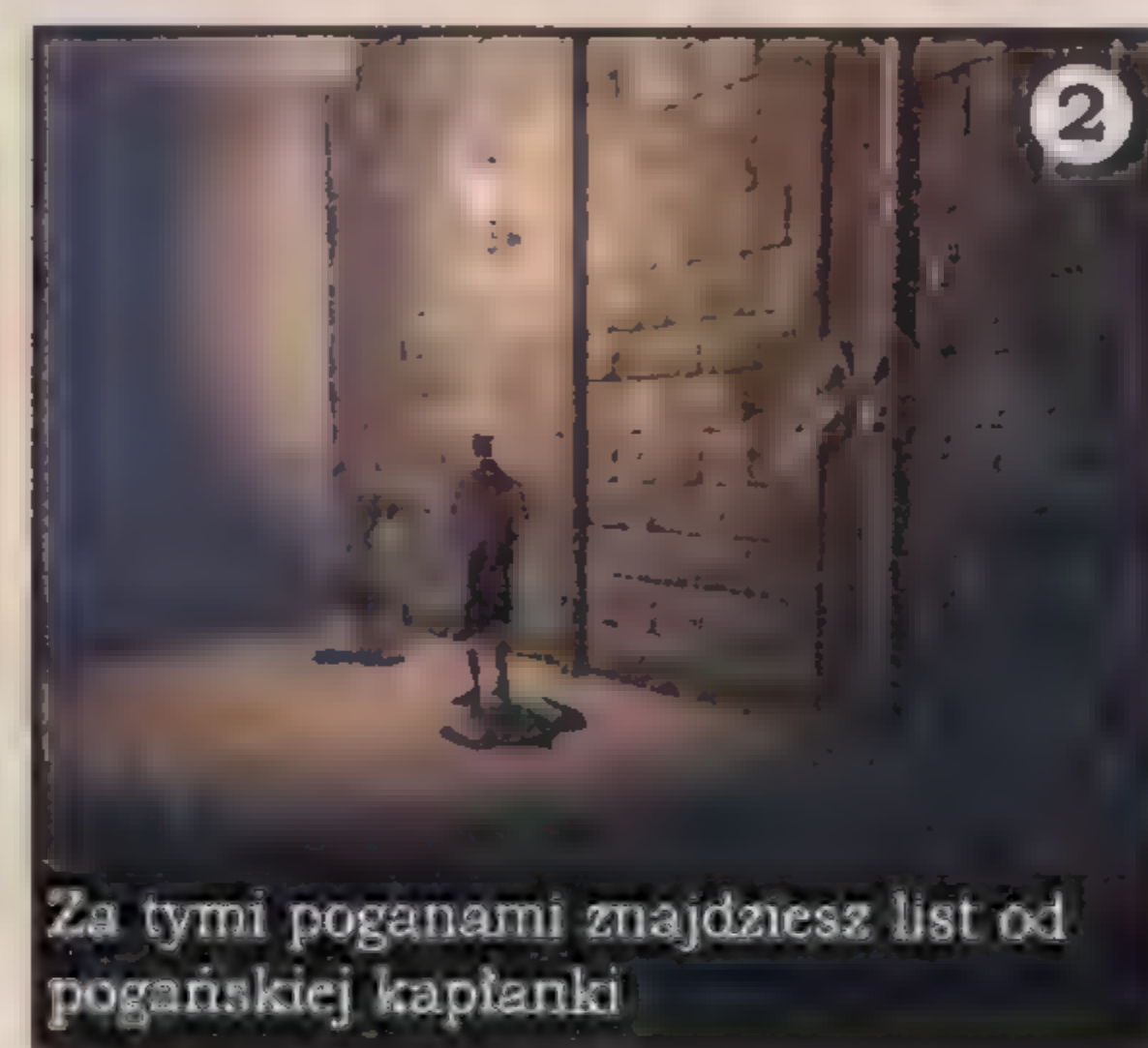
Obok tego ożywieńca, po prawej stronie, znajdziesz manifest – cel podróży w tej misji

I DOCKS

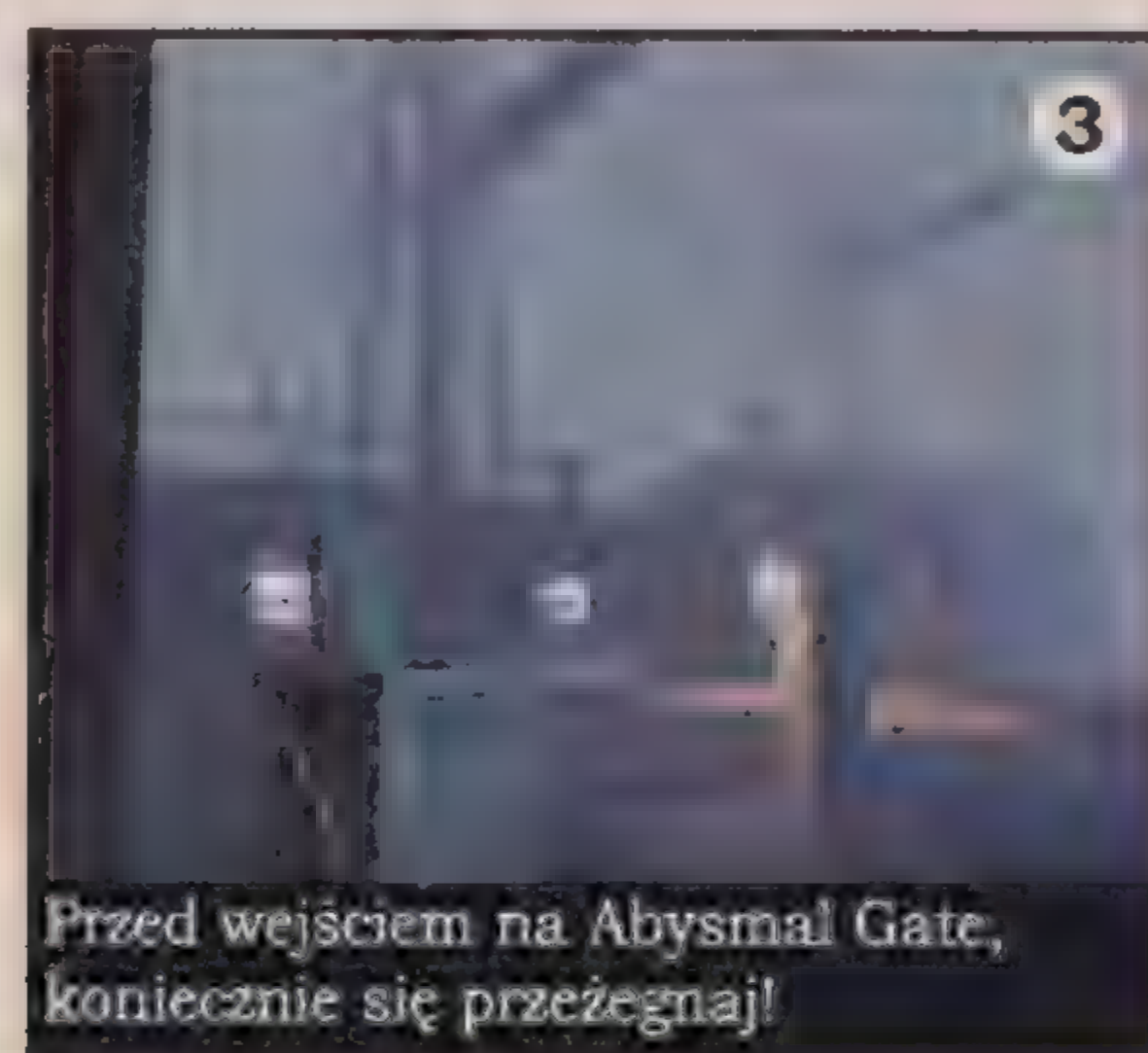
Najpierw skierowałem się na wschód, poprzez wąską alejkę dotarłem w pobliże rynku. Pierwsze drzwi po prawej stronie to sklep Dahlii. Sprzedałem jej część łupów. Wzbogacony ruszyłem dalej na wschód i przed wejściem na terytorium pogan zobaczyłem dwoje ludzi. Rozmawiali ze sobą. Gdy się rozdzielili, po cichu zająłem się nimi po kolei i spokojnie przeczytałem kartkę, którą zostawiła dla mnie kapłanka pogan – Dyan.

Wróciłem na główną ulicę, skręciłem w zachodnią alejkę, uprzednio unieszkodliwiając strażnika. Na końcu ulicy był sklep, w którym kupiłem rękawiczki do wspinaczki. Postanowiłem je wypróbować. Cofnąłem się w miejsce startu, spojrzałem do góry – na

piętrze znajdowały się drzwi. Wdrapałem się po ścianie, skoczyłem na balkon i drzwi stały przede mną otworem. Zabrałem cenne rzeczy i zawróciłem w stronę sklepu z rękawicami. Skręciłem w południową alejkę. Na wprost stało dwóch strażników. Rozmawiali ze sobą o roślinie, której pilnowali. Gdy się rozdzielili, idąc na obchód, zakradłem się, zwęździłem roślinkę i zgodnie z życzeniem hammeritów spaliłem ją w kominku w tawernie, po zachodniej stronie doków. Przy okazji ukradłem stamtąd co się dało. Z tawerny miałem ruszyć do okrętu Abysmal Gate, ale najpierw musiałem zająć się dwójką strażników, którzy zatruwali mi życie. Gdy już słodko spali z guzem na czole, zabrałem monety położone na moło i chyżo wskoczyłem do...



Za tymi poganami znajdziesz list od pogańskiej kapłanki



Przed wejściem na Abysmal Gate, koniecznie się przeżegnaj!



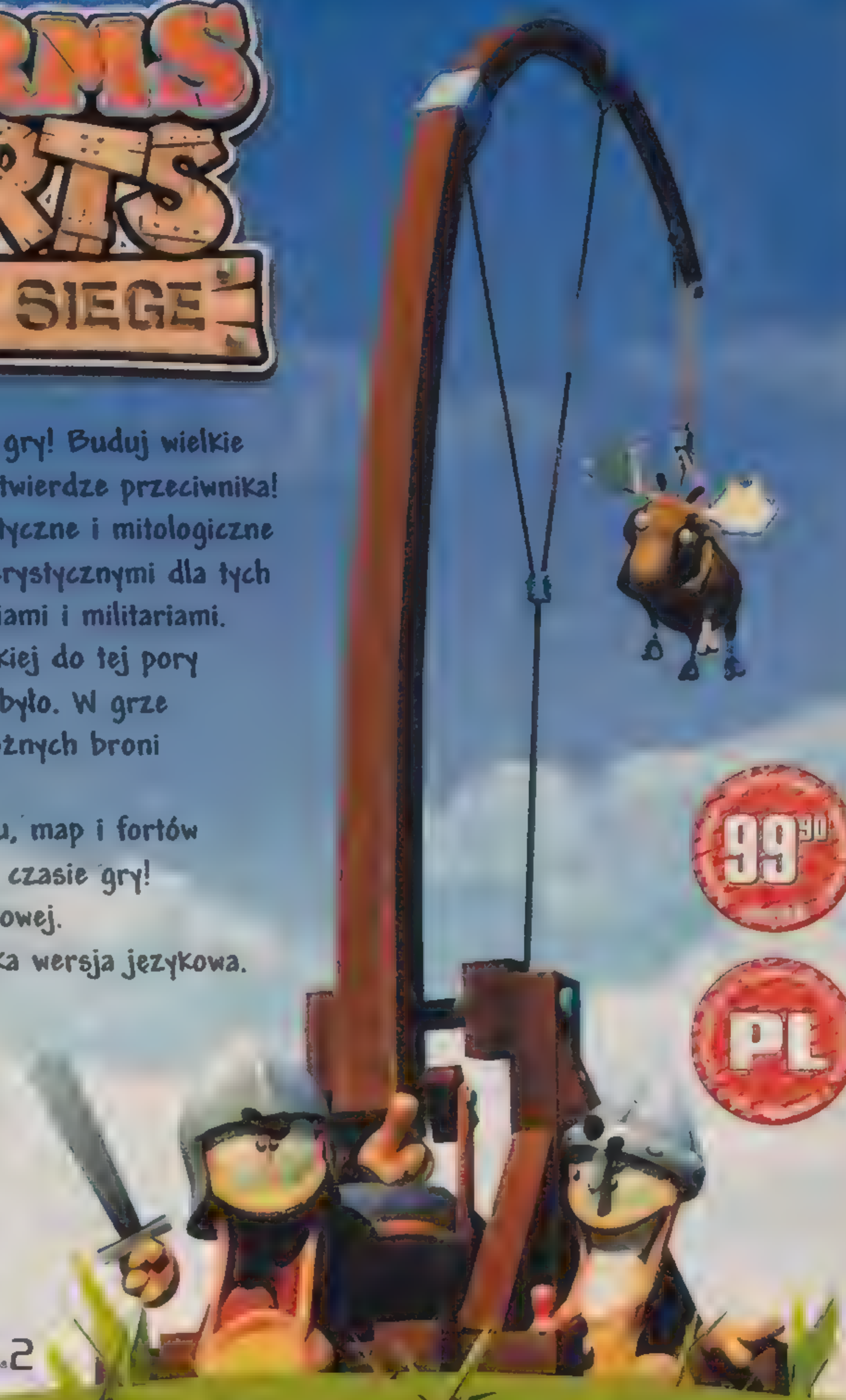
- ✓ Zupełnie nowy styl gry! Buduj wielkie fortyfikacje i burz twierdze przeciwnika!
- ✓ Podróżuj przez antyczne i mitologiczne miejsca, z charakterystycznymi dla tych czasów zabudowaniami i militariami.
- ✓ Atakuj na skale, jakiej do tej pory w „Wormsach” nie było. W grze występuje do 30 różnych broni i liczne ulepszenia.
- ✓ Mnóstwo ekwipunku, map i fortów do odblokowania w czasie gry!
- ✓ Tryb gry wieloosobowej.
- ✓ Profesjonalna polska wersja językowa.

SEGA

TEAM 17

CD

PS2 PlayStation 2



Dla muzykalnych...

Considerable progress has been made in the development of the new generation of aircraft, and the industry is now in a position to produce aircraft that are capable of operating at Mach 2.0 and above. The new generation of aircraft is being developed to meet the requirements of the military and civil aviation markets. The military market is the primary driver for the development of the new generation of aircraft, and the civil aviation market is the secondary driver. The military market is the primary driver for the development of the new generation of aircraft, and the civil aviation market is the secondary driver.

[illegible]

1. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

2. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

3. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

4. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

5. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

6. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

7. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

8. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

9. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

10. 在 1990 年 12 月 31 日，A 公司有一笔应付账款 100 元，在 1991 年 1 月 1 日，A 公司支付了这笔应付账款。

[illegible][illegible]

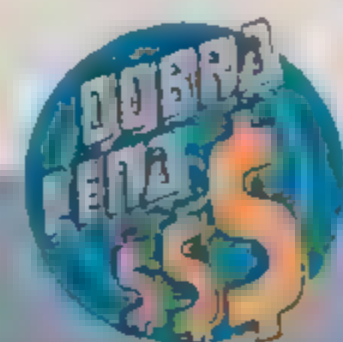
са нового на ринку?

Systemy dźwięku 5.1

Wybór uniwersalnych głośników nie jest łatwy. Różne są upodobania graczy, a i sam sprzęt inaczej brzmi podczas szarpania w gry, słuchania muzyki czy oglądania filmów...



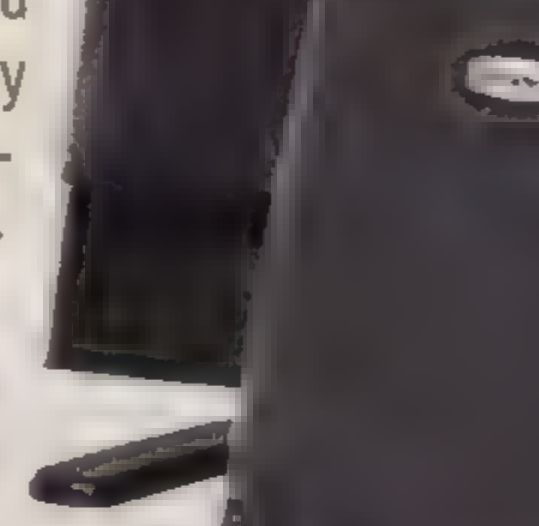
Same głośniki to za mało! Bez porządnej karty dźwiękowej nie masz co marzyć o kinie domowym czy naprawdę dobrym dźwięku w najnowsz-
szych grach...



Labtec Arena 675

Zestaw przyjemnie zaskakuje jakością muzy. Widać, iż na współpracy ze známym z wysokiej jakości swoich wyrobów producentem (konkretniej — z firmą Logitech) można skorzystać. Dobrej jakości materiały, drewniana obudowa subwoofera — to niewątpliwe zalety tego sprzętu. Kolejną jest banalnie prosta instalacja — każde złącze jest oznaczone innym kolorem, tak samo jak wtyczki kabli. Nie ma więc możliwości pomyłki. Kable mają dobrze dobraną długość, dzięki czemu można wygodnie rozmieścić głośniki, a umieszczone na podstawkach satelity są bardzo stabilne. Brakuje wyjścia słuchawkowego. Niezbyt szczęśliwie umieszczono też pokrętła regulacji głośności i basów — znajdują się one na tej samej ścianie co gniazda połączeniowe głośników.

Co do jakości dźwięku – jest bardzo dobrze. Od razu jednak muszę zastrzec, że zestaw ten nie jest przeznaczony dla wielbicieli dużej głośności. O ile jeszcze 15W subwoofer potrafi coś z siebie dać, to satelity są stanowczo za słabe – 2.3W każdy. Przy użyciu tego



zestawu można zapo-
 mnieć o organizowaniu
 jakiegokolwiek imprezy
 – albo ustawimy mak-
 symalny poziom gło-
 śności, co z pewno-
 ścią nie wpłynie
 dobrze na jakość
 dźwięku, albo kilka,
 kilkanaście rozmawiających
 ze sobą osób po prostu za-
 głuszy to, co generuje Are-
 na 675. Niemniej jednak ca-
 łość daje bardzo przyjemne
 brzmienie. Basy nie są tonami dominującymi,
 wyraźnie słychać też górę i środek pasma.
 Buszując nocą po Internecie, bardzo przyjem-
 nie słuchało mi się muzyki, a sąsiedzi nie do-
 stawali apopleksji.

Za jakość generowanego dźwięku, przyzwolite wykonanie, prostotę instalacji oraz niewygórowaną cenę przyznajemy Labtec Arena 675 znaczek „Dobra Cena”.



Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 2.3 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 26 W
- Zakres częstotliwości: 48 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 260 zł
- Dostarczył do testów: Multioffice

Logitech Z640

Po doświadczeniach z różnymi modelami myszek Logitecha miałem nadzieję, iż zestaw głośnikowy tej firmy również będzie wykonany na podobnym, wysokim poziomie. I nie zawiodłem się. Wszystkie elementy Z640 zbudowano z bardzo dobrej jakości materiałów, a cała konstrukcja jest przemyślana. Satelitki mają przykręcane metalowe podstawy z gumowymi krążkami, dzięki czemu głośniki nie będą się przesuwaly. Podstawy można odkręcić, a głośniki umocować na ścianie. Kable połączeniowe są naprawdę porządne – wykonano je najsolidniej ze wszystkich, jakie widziałem podczas testów.

Również głośnik centralny różni się od innych. Umieszczono na nim włącznik zasilania, wyjście słuchawkowe, pokrętła regulacji głośności całego zestawu, brzmienia i zakresu głośnika centralnego oraz przycisk „Matrix”, umożliwiający przemiksowanie sygnału z czterokanałowej karty dźwiękowej tak, aby pracował również głośnik centralny. I tutaj następuje zgrzyt — nie wiem dlaczego, ale nie



więc z szarej taśmy samoprzylepnej, aby „pozbyć się” tej jarzeniówki.

Jeśli chodzi o jakość dźwięku, Logitech jest zdecydowanym zwycięzcą. Posiada bardzo przyjemne basy, również do głośników satelitarnych ciężko się przyklepić. Za taką cenę i od głośników tej wielkości trudno wymagać więcej. Dodatkowym plusem jest łączna moc rzeczywista całego zestawu.

Za jakość wykonania i generowanego dźwięku zestaw ten w pełni zasługuje na znaczki „Wybór Clicka” oraz „Dobra Cena”.

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 25 W
- Moc głośników satelitarnych: 9 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 70 W
- Zakres częstotliwości: 35 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 360 zł
- Dostarczył do testów: Logitech Polska

Creative Inspire P580

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to wysoka jakość wykonania tego zestawu. Wszystko jest na swoim miejscu, obudowy wykonane są z porządnymi materiałami, a całość utrzymana w czarnej kolorystyce. Centralnym elementem jest głośnik niskotonowy – do niego podłączamy wszelkie kable. Wyjścia są dokładnie opisane, trudno więc o pomyłkę. Dodatkowo w pudełku znajdują się naklejki na kable satelitek oraz na śledź karty dźwiękowej, przy czym opis tej ostatniej ewidentnie odpowiada kartom Audigy. W zestawie znajdują się kable różnej długości – trzy dwumetrowe oraz dwa czterometrowe.

Plusem zestawu jest przewodowy pilot, dzięki któremu dokonuje się regulacji głośności oraz natężenia basów. W pilocie umieszczone jest też gniazdo słuchawkowe – bardzo przydatne dla maniaków głośnej muzyki, którzy dodatkowo lubią spędzać noc przed monitorem. Inspire P580 korzysta z technologii miksowania CMSS, dzięki czemu nawet posiadając czterokanałową kartę dźwiękową można korzystać z sześciu głośników.

Teraz pora na wady. Co prawda satelity można powiesić na ścianie, ale w pudełku nie ma

uchwytów – trzeba je dokupić oddzielnie. W ogóle głośniki satelitarne nie mają żadnych podstawek. Co gorsza, na spodzie nie ma też żadnych gumek zapobiegających ślizganiu się sprzętu po biurku. Kable połączeniowe są stosunkowo krótkie i cienkie – dość łatwo je przerwać.

Co do jakości dźwięku – może się to wydać dziwne, ale Creative Inspire P580 nie zachwyca. O ile umieszczony w drewnianej obudowie subwoofer generuje całkiem przyzwoite basy, to satelitom zdecydowanie brakuje średnich tonów. Staje się to szczególnie wyraźne, kiedy ustawi się dość wysoki poziom głośności. Satelity ewidentnie „dostają zadyszki”, a generowany przez nie dźwięk jest przygluszony przez subwoofer. Wygląda na to, iż moc satelitek jest niewystarczająca w stosunku do mocy subwoofera. Mówiąc wprost – nagłośnienia domowej imprezy ten zestaw nie zapewni, a podczas oglądania filmów będziesz miał wrażenie, że części dźwięków po prostu brakuje.



Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 17 W
- Moc głośników satelitarnych: 6 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 47 W
- Zakres częstotliwości: 40 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 250 zł
- Dostarczył do testów: Creative Polska

Dreamax Cinema 5100

Zestaw mało znanej w Polsce firmy. Podchodziłem do niego z dużą ostrożnością, nie spodziewając się rewelacji, a tymczasem głośniki przyjemnie mnie zaskoczyły.

W pudełku znalazły się standardowe elementy – poza głośnikami komplet okablowania oraz podstawki do satelitek. Podobnie jak w Creative Inspire P580 centralną częścią zestawu jest umieszczony w drewnianej obudowie subwoofer. Do niego doprowadzamy sygnał z karty dźwiękowej i podłączamy głośniki satelitarne. Kable do satelitek mają długość 2 m (jedna sztuka), 3 m (dwie sztuki) oraz 5 metrów (również 2 sztuki). Nie jest to wiele, ale pozwala na w miarę wygodne rozmieszczenie głośników. Satelity są czytelnie opisane, co pozwala na uniknięcie pomyłki podczas ich podłączania i rozstawiania.

Do wad zestawu zaliczyłbym dość delikatne, plastikowe podstawki pod satelity. Jeżeli coś przypadkiem na głośnik upadnie, z podstawy zostaną drzazgi... Nie ma też możliwości montażu na ścianie. Subwoofer zaś trzeba umieścić dość blisko komputera – kable połączeniowe są za krótkie. Aż prosi się o przedłużenie ich choćby o metr. Brakuje też wyjścia słuchawkowego. Pokrętła regulacji głośności, tonów wysokich i basów umieszczono na przedniej ścianie subwoofera, co również nie jest najszybszym rozwiązaniem.

Jak wspomniałem na początku opisu tych głośników, zdziwiła mnie jakość generowanego dźwięku. Dotyczy to zwłaszcza satelitek. Te maleństwa dają naprawdę szeroki zakres tonów, nawet po zwiększeniu głośności ponad 50% dostępnego zakresu. Subwoofer również

charakteryzuje się przyjemnym brzmieniem – basy nie są ani natarczywe, ani nie trzeba się ich „doszukiwać”. Jednak 40W całkowitej mocy rzeczywistej nie pozwoli na wykorzystanie tych głośników podczas jakiejś imprezy.

Gdyby nie wymienione wady samej konstrukcji, zestaw ten otrzymałby znaczek „Wybór Clicka”. Niestety, nic z tego.

Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 15 W
- Moc głośników satelitarnych: 5 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 40 W
- Zakres częstotliwości: 30 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 380 zł
- Dostarczył do testów: AB SA

Media-Tech Bolero 5.1

Oto zestaw charakteryzujący się największą mocą oraz... gabarytami. Przy sporych rozmiarach, dwudrożnych satelitach ich odpowiedniki np. z zestawu Dreamax Cinema 5100 wyglądały jak krasnoludki. Również rozmiary subwoofera i jego waga budzą respekt. Całość utrzymana jest w przyjemnej, stalowej kolorystyce.

W pudełku, oprócz kompletu kabli, znalazł się też bezprzewodowy pilot. Kolejny plus stanowi fakt, że kable do głośników satelitarnych nie są zakończone wtyczkami i bardzo łatwo można je wymienić na inne. Obudowę subwoofera oraz satelitek wykonano z drewna.

Centralnym elementem Bolero 5.1 jest subwoofer. Daje on możliwość podłączenia dwóch źródeł sygnału – jednego sześciokanałowego oraz jednego stereo. Wyboru dokonuje się jednym przyciskiem na pilocie, co jest sygnalizowane podświetleniem diod na subwooferze.

Głośniki centralne nie mają żadnych podstawek, za to posiadają uchwyty, umożliwiające montaż na ścianie bądź stojakach.

Niestety, jakość wykonania głośników satelitarnych jest kiepska. Panele ochronne satelitek mają za słabe mocowanie – wystarczy lekko je dotknąć, by momentalnie odpadały, a znajdujący się na nich materiał był poprzecierany. Pilot sterujący sprawiał wrażenie bardzo delikatnego. Słabszą jakość zastosowanych podzespołów również słychać. Za tę cenę można wymagać więcej – zestaw Logitecha jest tańszy, a pod względem wykonania i jakości dźwięku bije MT345 na głowę. Bolero nadrobić mocą – 120W realnej mocy potrafi wstrząsnąć powietrzem. Dzięki temu odsłuch na rozsądnym poziomie głośności wypada dobrze. Spadek jakości zaczyna się przy około 50% głośności. Subwoofer zaczyna łomotać, a z satelitek dobiegają piski.



Dane techniczne:

- Moc głośnika niskotonowego: 45 W
- Moc głośników satelitarnych: 15 W
- Całkowita moc zestawu (RMS): 120 W
- Zakres częstotliwości: 20 Hz ~ 20 kHz
- Cena: około 450 zł
- Dostarczył do testów: Media-Tech

Media-Tech Carmen 5.1

Moc zestawu 60 W
Cena około 180 zł

Znacznie mniejsze gabaryty od zestawu Bolero, znacznie niższa cena i niestety jeszcze niższa jakość wykonania. Obudowy satelitek, wykonane z plastiku, nie sprawiają dobrego wrażenia, a materiał chroniący membrany głośników jest po prostu tandetny. Do szalu doprowadzały mnie również plastikowe podstawki pod satelity.

Inaczej niż w Bolero rozwiązano też sterowanie. W Carmen centralnym punktem jest nie głośnik niskotonowy, lecz oddzielny moduł sterujący. Do niego podłącza się kable sygnałowe z komputera oraz poszczególne głośniki. Oprócz gniazd połączeniowych znajduje się na nim włącznik, pokrętło regulacji głośności zestawu, tylnych głośników oraz natężenia basów. Brak niestety wyjścia słuchawkowego.

Wrażenia odsłuchowe? Po zestawie za około 180 zł trudno spodziewać się rewelacji. I faktycznie, Carmen nie zachwyca. Subwoofer najwyraźniej w świetle dudni. Satelity też nie wydają z siebie dźwięku najwyższych lotów, zdecydowanie brakuje im średnich tonów.

Sunnyline 5N501

Moc zestawu 55 W
Cena około 280 zł

Pierwszym, co rzuca się w oczy po wyjęciu głośników z pudła, jest całkiem przyjemny wygląd sprzętu. Kolejne spojrzenie na podstawki i wszystko jasne – to nie może być stabilne. I nie jest. Subwoofer prezentuje się lepiej – stanowi centralną część zestawu, a jego obudowę wykonano z drewna. Na przedniej ścianie umieszczono włącznik zasilania, pokrętła regulacji głośności całego zestawu oraz głośników tylnych, wreszcie regulację basów. Kable są wystarczającej długości, ale brakuje oznaczenia poszczególnych kanałów kolorami.

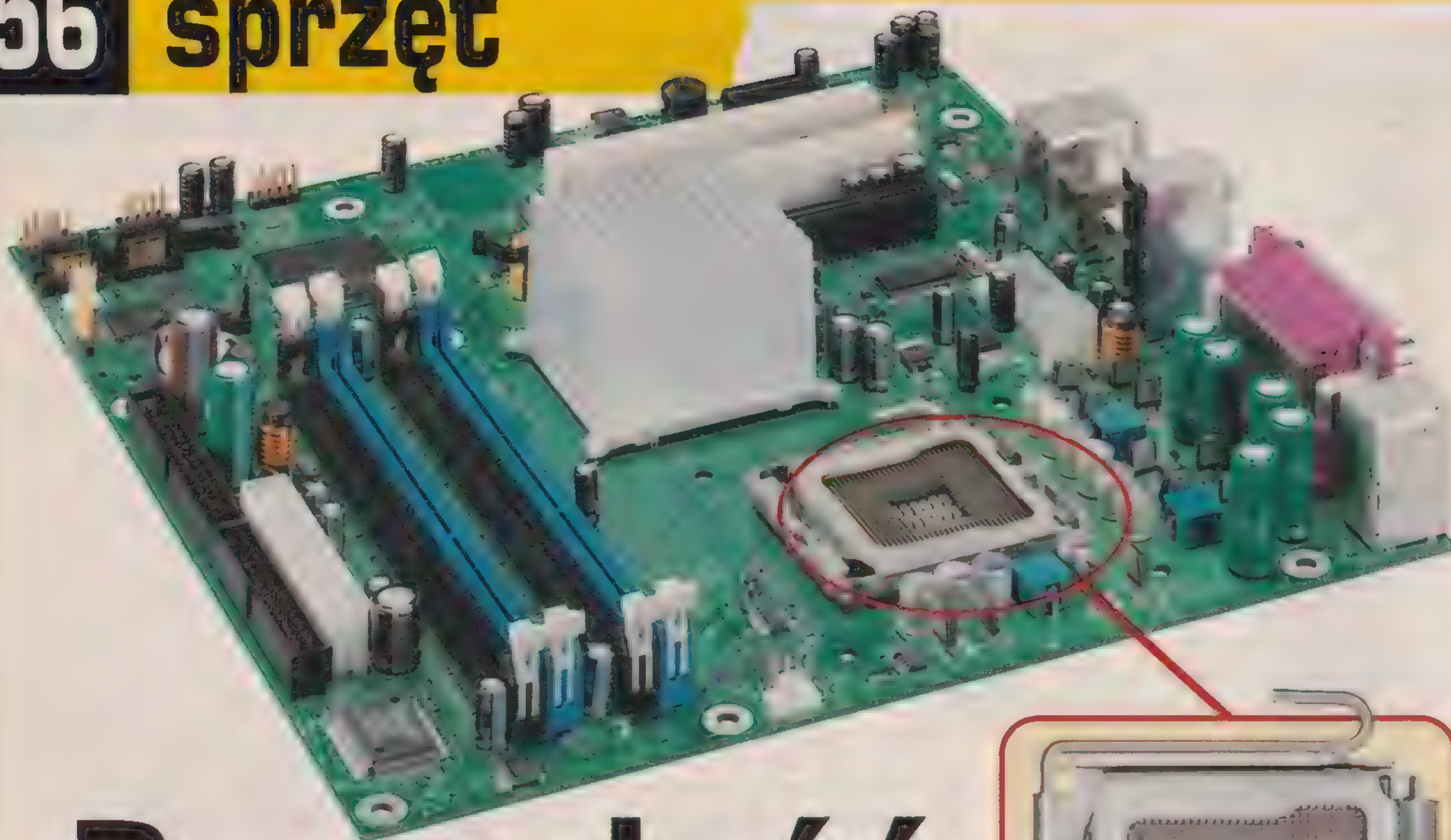
Jakość dźwięku? Niezbyt zadowalająca. Creative Inspire P580 jest tańszy i oferuje lepsze wrażenia odsłuchowe. Satelitom zdecydowanie brak tonów średnich, a i odwzorowanie wysokich nie jest powalające na kolana. Podsumowując: jakość wykonania i dźwięku plasuje się w górnej części stanów niższych.

Trust 4500P

Moc zestawu 30 W
Cena około 280 zł

Podobnie jak zestaw Sunnyline, również Trust zwraca uwagę czarno-szarą kolorystyką. I tu zasadniczą częścią zestawu jest panel sterujący, do którego doprowadza się sygnał z komputera i podłącza głośniki satelitarne oraz subwoofer. Pomylić się można przy podłączaniu głośników przednich i tylnych – zostały tak samo oznaczone. Reszta wtyczek i gniazd jest odpowiednio rozróżniona. Na panelu sterującym umieszczono włącznik zasilania oraz pokrętła regulacji głośności: całego zestawu, subwoofera, głośnika centralnego, głośników przednich oraz tylnych. Brakuje gniazda słuchawek.

Jakość dźwięku? Tu już jest gorzej. Satelity wyraźnie pracują w zakresie wysokich tonów, ze średnimi mają problemy. Subwoofer za to zachowuje się dość przyzwoicie. Mając 280 zł na zakup głośników zdecydowanie wolalbym Creative Inspire P580.



Przyszłość bez nóżek?

Nowe chipsety Intelu miały gruntownie zmienić oblicze peceta. Dziś już wiemy, że rewolucji nie będzie

Nowe chipsety Intelu – przeznaczony na rynek masowego odbiorcy i915 „Grantsdale” i adresowany do wymagających użytkowników i925X „Alderwood” – miały spowodować prawdziwe trzęsienie ziemi na pecetowym rynku. Obiecywano, że oba układy jednocześnie wprowadzą nową podstawkę pod procesory P4 – Socket LGA 775, pamięci DDR2, uniwersalną szynę szeregową PCI Express oraz nowy standard płyt i obudów BTX. Wszystkie nowości miały oczarowywać swoją wydajnością i efektywnością działania. Dziś wiadomo, że szumnie zapowiadanej rewolucji raczej nie będzie. Czekaj nas za to skromna ewolucja...

Procesor bez... nóżek!

Pierwszą i najbardziej zauważalną nowością jest nowe złącze procesora Socket 775. Popularne „nóżki” umieszczono nie na układzie, a w jego podstawie znajdującej się na płycie głównej. Procesor P4 posiada obecnie jedynie płaskie wypustki! Nowe złącze będzie mogło dostarczyć kolejnym generacjom P4 (Prescott, a zwłaszcza zapowiadanej na 2005 rok jego dwurdzeniowej odmianie) ogromne ilości prądu. Takie złącze pozwoli także na zastosowanie wyższego zegara szyny systemowej. Dzięki LGA775 już pod koniec roku ujrzymy więc Prescottta wyposażonego w aż 2 MB pamięci cache L2 (obecnie P4 ma 1 MB tej pamięci) i współpracującego z szyną QPB o zegarze 1066 MHz (na razie – 800 MHz). Rezygnacja z nóżek ma jednak i swoje wady. Według producentów płyt głównych, nowa postaw-

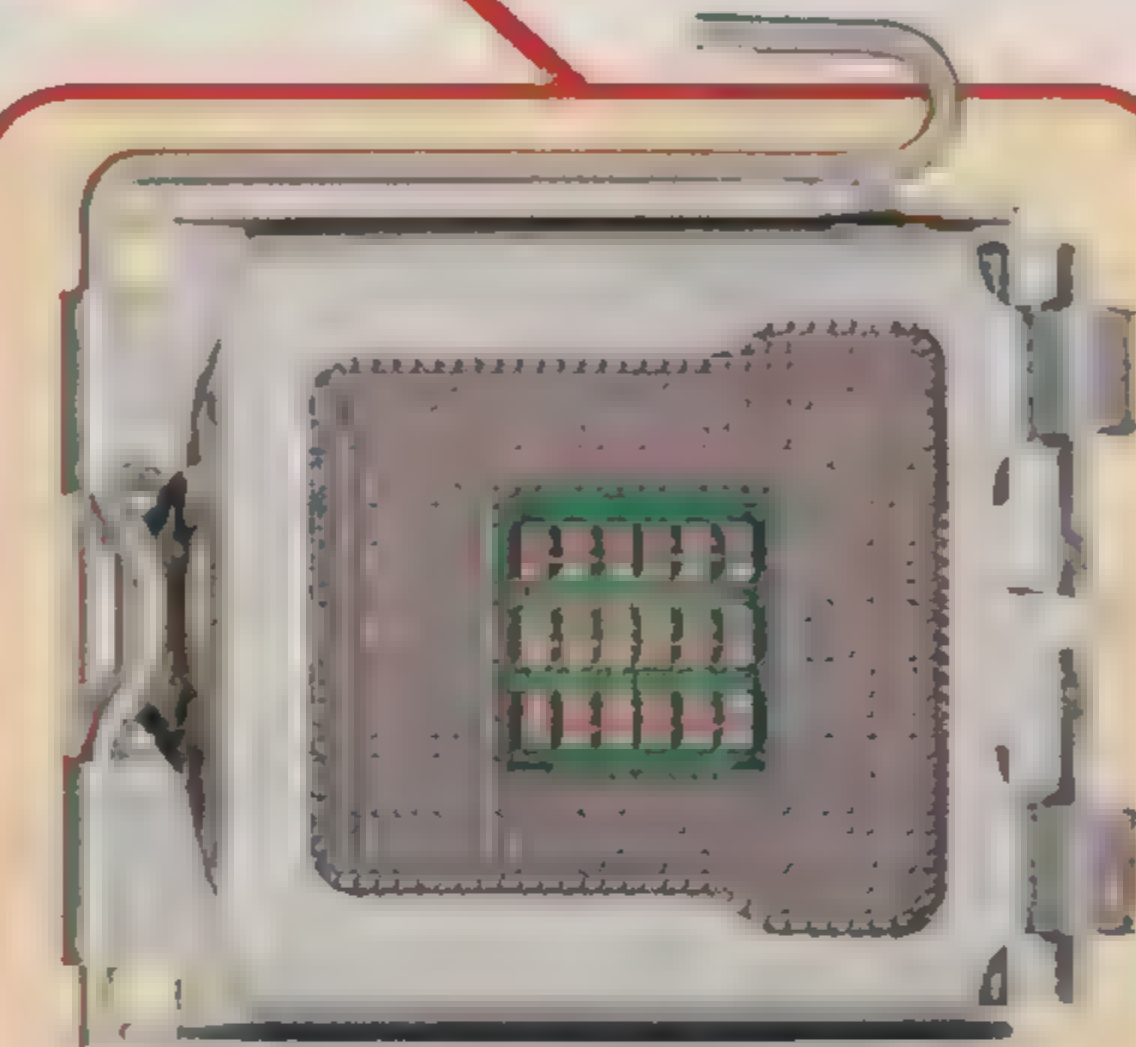
ka jest podatna na uszkodzenia – nóżki zainstalowane na płycie głównej łatwo wygiąć, zaś szalenie trudno potem wyprostować. Sam Intel wstępnie oszacował żywotność nowego socketu na około 20 instalacji procesora. Kiepsko...

Drożej i zbyt wolno

Pentium 4 od samego początku potrzebował pamięci o jak najwyższej przepustowości. Gdy więc wydajne, ale kosmicznie drogie pamięci RDRAM ostatecznie poniosły sromotną klęskę, a układy DDR osiągnęły już praktycznie kres swoich możliwości, Intel postanowił zwrócić się w stronę pamięci DDR2. Nowe układy są zdolne do pracy z zegarami nieosiągalnymi dla pamięci DDR! Okupione to zostało jednak znacznymi opóźnieniami w dostępie do niezbędnych danych. Oznacza to, że przy takim samym zegarze, pamięci DDR2 dostarczą procesorowi dane później aniżeli moduły DDR. Dzięki zastosowaniu licznych usprawnień pamięci DDR2 potrafią jednak skutecznie radzić sobie z większymi opóźnieniami.

PCI Express kontra AGP

Rodzaj szyny	PCI Express 16x	AGP 8x
Przepustowość	4.2 GB/s (w jedną stronę)	2.1 GB/s
Liczba pinów na złączu	164	108
Maksymalny ciężar karty rozszerzeń (wraz z chłodzeniem)	450g	250g
Dopuszczalny pobór mocy przez złącze krawędziowe (karta bez dodatkowych gniazd zasilania)	75W	45W



Gdzie one są?! Nie ma ich na procesorze... Ale są na płycie. Nóżki, bo o nich mowa, są teraz niestety jeszcze bardziej podatne na uszkodzenia. Radzimy więc zachować najwyższą ostrożność przy instalacji procesora!

Pierwsze testy nowej platformy potwierdziły, że pamięci DDR2 533 i DDR533 (zegar 266 MHz) mają bardzo podobną wydajność. Pamięci DDR2 są jednak znacznie droższe od swoich poprzedników, przez co ich zakup zupełnie mija się z celem. Zrozumiał to chyba w końcu także sam Intel i umożliwił chipsetowi i915 współpracę także ze starymi, dobrymi modułami DDR...

PCI Express na raty

Z nowymi chipsetami debiutuje także magistrała PCI EXPRESS. Nowa szyna pod każdym względem przewyższa zarówno PCI, jak i AGP. PCI Express (znana pod kodową nazwą 3GIO) jest bardziej elastyczna i wydajniejsza od swoich poprzedników. Nowa szyna zastąpi w komputerze nie tylko PCI i AGP, ale także Ethernet 10 Gbit czy też porty USB 2.0. PCI Express to jednak przede wszystkim wyższa

przepustowość – najprostsza wersja magistrali PCI Express z jedną parą linii sygnałowych oferuje transfer na poziomie 266 MB/s, a więc dwukrotnie więcej niż w przypadku starego PCI. Bardziej zaawansowane wersje pozwolą na transmisję danych z szybkością przekraczającą 8 GB/s. Wydawać by się mogło, że tak wydajne i elastyczne rozwiązanie, jakim jest szyna PCI Express, bez większego problemu zdobędzie uznanie i zastąpi porty PCI i AGP. Tak się jednak nie dzieje...

PCI Express ciągle jeszcze nie doczekała się szerokiego wparcia, i to nawet ze strony najbardziej zainteresowanych, a więc producentów układów graficznych. Zarówno Radeon X800 firmy ATi, jak i GeForce 6800 produkcji NVIDII ciągle korzystają z portu AGP 8x. Dopiero debiutujący na jesieni ich następcy otrzymają wsparcie dla nowej szyny PCI EXPRESS. Do tego jednak czasu na rynku będziemy gościć limitowane serie układów takich jak RV380 firmy ATi czy karty na układach NVIDII, sztucznie przystosowane do pracy z nową szyną. Mowa oczywiście o mostku AGP-PCI EXPRESS (HSI), umożliwiającym obecnym chipom NVIDII pracę z nową szyną. Za teoretycznie wyższą wydajność przyjdzie nam jednak zapłacić kilkadziesiąt złotych więcej, tyle bowiem NVIDIA będzie sobie za ową protezę liczyć... A wydajność rzeczywistości jest tylko teoretycznie wyższa, bowiem w praktyce szybko okazało się, że nowe karty są tak samo wydajne jak modele AGP 8x. Na razie korzyści z posiadania szyny PCI Express są znikome...

Powiew chłodu

Nowe chipsety miały zmusić rynek do szybkiej przesiadki na standard BTX, zastępujący obecnie wykorzystywany przez wszystkich ATX. Wszystko wskazuje jednak na to, że ta nowość nie od razu zawita na nasze komputery. Mimo iż najnowszy P4 „Prescott” wydziela tyle ciepła, że zapewniająca znacznie lepsze chłodzenie płyta główna i obudowa BTX bardzo by się mu przydały, producenci jednych i drugich wcale nie myślą o końcu standardu ATX. AMD też wcale nie kwapi się do adaptacji nowego standardu Intelu,

Zamień strzyk...

Teraz już nie połamiesz nóżek na procesorze. Ale możesz uszkodzić te w podstawie na płycie głównej...

bo... wcale nie musi! Procesory AMD, dzięki znacznie wolniejszemu zegarowi, nie mają tak dramatycznych problemów z poborem prądu i wydzielanym ciepłem.

W obliczu tych wszystkich opóźnień dziwne może determinacja, z jaką Intel dążył do czerwcowej premiery nowych chipsetów. Dziwne może tym bardziej, że kilkanaście dni później okazało się, że mostek ICH6R chipsetów Intel i915 oraz i925 wyprodukowanych przed 21 czerwca posiada poważną usterkę, której nie można wyeliminować poprzez aktualizację BIOS'u. Jedynym sposobem jest wymiana całej płyty głównej. Może więc jednak Intel powinien się cieszyć, że rynek tak chłodno przyjął jego rewolucję – przynajmniej nie trzeba będzie wymienić zbyt wielu płyt...

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

WAP.WAPSTER.PL

LICZY SIĘ JAKOŚĆ

WapSter.pl

WWW.WAPSTER.PL

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadzety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer 7128, a w treści wpisz CO MARKA MODEL swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. CO NOKIA 3310).

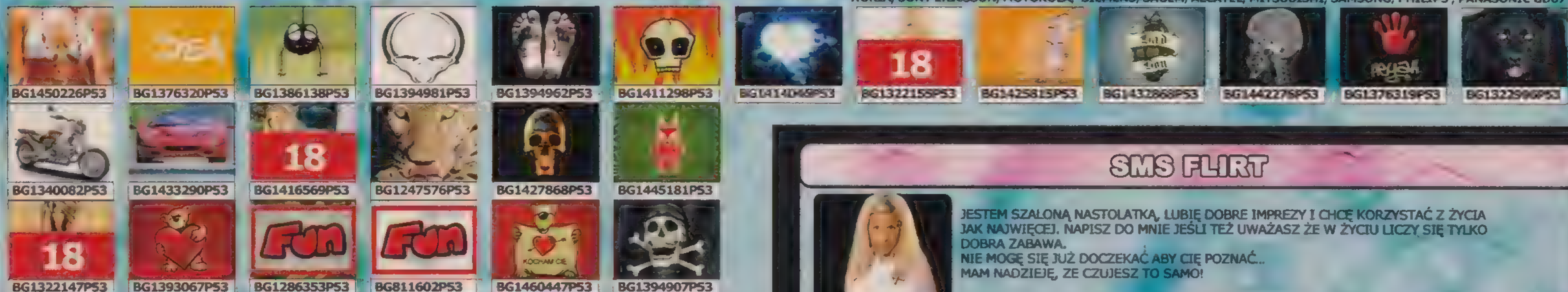
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1,22 zł. numer 7228: 2,44 zł. numer 7428: 4,88 zł. numer 7928: 10,98 zł. Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH.

Reklamacje można zgłaszać w dni robocze od 9:00 do 17:00 pod numerem: (22) 331 93 38 lub na adres internetowy: WAPSTER@WAPSTER.PL

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJdziesz NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/FAQ

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PHILIPS, PANASONIC GD67



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. BG776000P53). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:BG776000P53).

SMS FLIRT



JESTEM SZALONĄ NASTOLATKĄ, LUBIĘ DOBRE IMPREZY I CHCĘ KORZYSTAĆ Z ŻYCIA JAK NAJWIĘCEJ. NAPISZ DO MNE JEŚLI TEŻ UWAŻASZ ŻE W ŻYCIU LICZY SIĘ TYLKO DOBRA ZABAWA. NIE MOGĘ SIĘ JUŻ DOCZekać ABY CIĘ POZNAĆ... MAM NADZIEJĘ, ŻE CZUJESZ TO SAMO!

WYŚLIJ SMS O TREŚCI KLAUDIA.P53 NA NUMER 7228. CZEKAM NA WIADOMOŚĆ OD CIEBIE.

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM

Alanis Morissette, Everything Ascletoholix, Suczki	PT1449982P53	Kate Ryan, Only if I	PT1460406P53
Avril Lavigne, Don't tell me	PT1162850P53	Kreskówka: Różowa Pantera	PT657679P53
Barthezz, On the Move	PT1473231P53	Kreskówka: Shrek 2, Funkytown	PT1433300P53
Benny Benassi, Satisfaction	PT1460414P53	Kreskówka: Shrek 2: Accidentally in Love	PT1462587P53
Black Eyed Peas, Hey Mama	PT1460416P53	Liber, Jedna z dróg	PT1444747P53
Britney Spears, Everytime	PT1327137P53	Liber, Skarby	PT1195460P53
Coolio, Gangsta's Paradise	PT1409903P53	Linkin Park, Numb	PT1026873P53
D 12 & Eminem, My Band	PT664800P53	Linkin Park, One Step Closer	PT1290102P53
DKA, Jakby to było	PT1370553P53	Mano Winans, I Don't Wanna Know	PT1447956P53
Eamon F**k It	PT1140859P53	Maroon 5, This Love	PT1395232P53
Evanescence, My Immortal	PT1449946P53	Metallica, Harvester of Sorrow	PT664819P53
Farba, Chce tu zostać	PT1444741P53	Miezo, Mezokracja	PT1162852P53
Film: Gliniarz z Beverly Hills	PT1398286P53	Nelly Furtado, Forca	PT1440308P53
Film: Rocky	PT740347P53	Outlandish, Aicha	PT1447851P53
Fu, Nie mów mi	PT671708P53	O-Zone, Despre Time	PT1465332P53
Groove Coverage, 7 years & 50 days	PT1444744P53	O-Zone, Dragostea din tei	PT1395247P53
Groove Coverage, Poison	PT1460405P53	Peja, Glucha Noc	PT939083P53
Guns'n'Roses, Sweet Child o'Mine	PT1270850P53	Safri duo, All the people in the world	PT1362689P53
Iron Maiden, Rainmaker	PT1445493P53	Serial: Mortal Kombat	PT1269606P53
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1273305P53	SiStars, Sutra	PT1395239P53
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	PT1400435P53	Slipknot, Duality	PT1473298P53
K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak	PT1162851P53	Usher, Yeah	PT1334358P53
Kaczuchy	PT1460409P53	Virgin, Dzaga	PT1378476P53
Kate Ryan, Desenchantee	PT671730P53	Virgin, Kolejny raz	PT1464613P53
	PT795316P53	WVO / Vienio i Peke, U Ciebie w mieście	PT1440310P53

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL OT535, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM: PODAJ NUMER Z LITERAMI "PT", NP. PT808452P53

SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. SA808452P53
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452P53). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452P53).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera. Wpisz adres:

WAP.WAPSTER.PL
i połącz się!

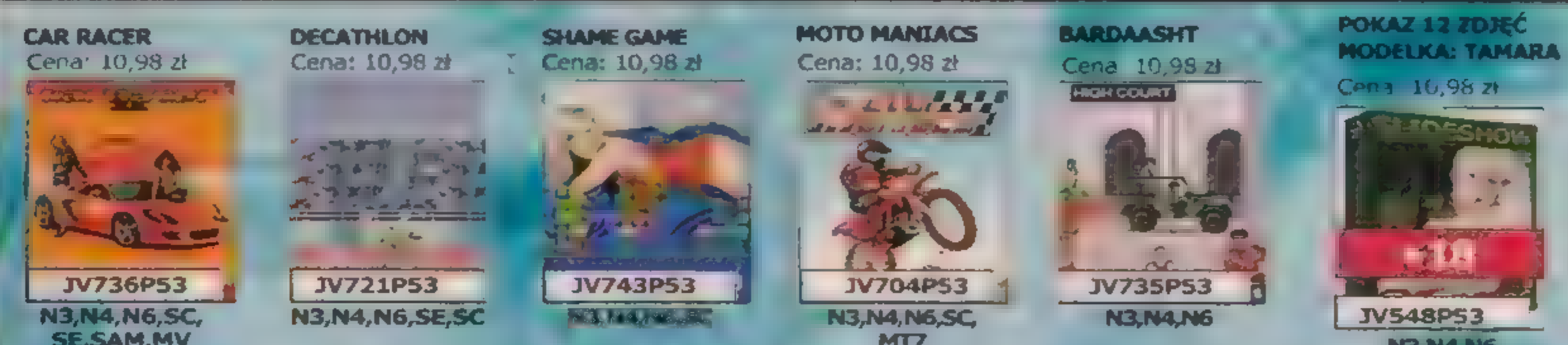
LOGO NR 7228



SAMSUNG, NOKIA: PODAJ SAM NUMER, NP. 44154P53
ERICSSON: PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. E44154P53

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. 852715P53). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:852715P53).

GRY JAVA NR 7928



SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

N3: NOKIA (3510i, 8910i)
N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)
N6: NOKIA (3650, 3660, 7650)
SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)
SC: SIEMENS (S55, SL55, M55)
SE: SONY ERICSSON (T610, T628, T630)
MT7: MOTOROLA (T720i, T722i)
MV: MOTOROLA (V300, V400, V500, V525, V600)

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV97P53) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV97P53).

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

52 Dębica, To My	T1444040P53	Kreskówka: Shrek, All Star	T1307086P53
Ascletoholix, Suczki	T1091617P53	Kreskówka: Smerfy	T1336274P53
Avril Lavigne, Don't tell me	T1473226P53	Liber, Jedna z dróg	T1444029P53
Barthezz, On the Move	T1464707P53	Liber, Skarby	T1195477P53
Benny Benassi, Satisfaction	T1459412P53	Limp Bizkit, Behind Blue Eyes	T1059048P53
Black Eyed Peas, Hey Mama	T1439328P53	Mano Winans, I Don't Wanna Know	T1448046P53
Britney Spears, Toxic	T1327775P53	Maroon 5, This Love	T1394457P53
D 12 & Eminem, My Band	T1308836P53	Metallica, Master of Puppets	T1167967P53
DJ Tiesto, Traffic	T1394351P53	Mezo, Aniele	T1162645P53
DKA, Jakby to było	T1217990P53	Nelly Furtado, Forca	T1443986P53
Eamon F**k It	T1394370P53	O-Zone, Despre Time	T1472252P53
Farba, Chce tu zostać	T1398258P53	O-zone, Dragostea din tei	T1394891P53
Film: Rocky	T576914P53	Peja, Co cie boli	T1353529P53
Groove Coverage, 7 years & 50 days	T1457030P53	Peja, Glucha Noc	T705082P53
Iron Maiden, Fear Of The Dark	T985164P53	Ruslana, Wild Dance	T1462838P53
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404P53	Safri duo, All the people in the world	T1362700P53
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	T1162637P53	Serial: Mortal Kombat	T1260973P53
K. Krawczyk, E. Bartosiewicz, Trudno tak	T1459244P53	SiStars, Sutra	T1392893P53
Kaczuchy	T1197114P53	Slipknot, Duality	T1474157P53
Kate Ryan, Desenchantee	T742315P53	Slipknot, Wait and bleed	T1218007P53
Kate Ryan, Only if I	T1460423P53	Usher, Bum	T1473895P53
Kelis, Trick Me	T1409842P53	Usher, Yeah	T1439319P53
Kreskówka: Gumise	T732064P53	Virgin, Dzaga	T1472275P53
Kreskówka: Różowa Pantera	T931536P53	Virgin, Kolejny raz	T1462953P53
Kreskówka: Shrek 2, Funkytown	T1433432P53	WVO, Darny Radę	T1095273P53

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T1062P53
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. J1062P53
SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. SD1062P53
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. U1062P53

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1062P53). ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:T1062P53).

ANIMOWANY WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN1060784P53). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN1060784P53).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON



SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. Z815660P53
NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. L815660P53
NOKIA WYGASZACZ: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. V815660P53

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815660P53). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815660P53).

O czym szumi w Sieci

Wkrótce nForce 4

Producent linii NVIDIA GeForce 2 i GeForce 3, producent także słynnych polimeryzacji AMD, opublikował już przed chwilą kodowniki konsolki. Na co może być to dla graczy? Po pierwsze, oznacza to, że NVIDIA będzie w stanie wydobyć potencjał z procesorów i kart graficznych. Po drugie, oznacza to, że NVIDIA będzie w stanie wydobyć potencjał z procesorów i kart graficznych. Po trzecie, oznacza to, że NVIDIA będzie w stanie wydobyć potencjał z procesorów i kart graficznych.

Łapieć coraz trudniej

Długość rozmowy przez telefon jest w Polsce coraz trudniejsza. To nie jest żaden żart. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami.

Muzyka za darmo

Wszystkie rodzaje muzyki, w tym muzyka klasyczna, jazz, rock, pop, itp., są dostępne za darmo. To jest właśnie problem, który stoi przed nami. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami.

CoverArt zamknięte

Nokia i producent gier, w tym gier komputerowych, są w stanie zamknąć CoverArt. To jest właśnie problem, który stoi przed nami. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami.

Nowa płyta Beastie Boys

Beastie Boys, jeden z najbardziej znanych zespołów hip-hopowych, wydał nową płytę. To jest właśnie problem, który stoi przed nami. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami.

Ostrożnie z Service Pack 2

Microsoft wydał Service Pack 2 dla Windows XP. To jest właśnie problem, który stoi przed nami. W rzeczywistości, w Polsce, w przeciwieństwie do innych krajów, nie ma jeszcze powszechnego dostępu do internetu. To jest właśnie problem, który stoi przed nami.

Konsola to czy jednak telefon?

Nokia N-Gage QD

N-Gage nie sprzedawała się tak dobrze, jak chciałaby Nokia. Takie są fakty, choć firma mówi, że jest z wyników sprzedaży zadowolona. Po kilku miesiącach zabawy zgadzam się z graczami, którzy narzekali na problematyczny krzyżak, niską żywotność baterii, kłopotliwą wymianę kart pamięci i sprawiającą problemy komunikację N-Gage z PC. Nokia ze spokojem przyjęła krytykę, naprawiła kilka „bugów” – i tak powstała N-Gage QD.

Zmiany na plus

Konsolka jest mniejsza od poprzednika, bardziej obła i sprawia miłe wrażenie. Boki telefonu zabezpieczono gumowymi paskami, dzięki czemu nowa Nokia nie tylko jest chroniona przed uszkodzeniami, ale dobrze leży w dłoniach. Format ekranu pozostał ten sam,

niej wersji N-Gage, aby zmienić grę, należało otworzyć obudowę i wyjąć baterię – teraz wymiana kart trwa chwilę. Wypada podziękować również za trwalszą baterię, która pozwala cieszyć się możliwościami konsolki znacznie dłużej. Na dodatek cena QD jest niższa od poprzedniczki o kilkaset złotych i wynosi około 1000 PLN!

I kilka wad...

Nokia wyraźnie chciała N-Gage jeszcze bardziej „ukonsolować”, kosztem „odtelefonienia”. Niestety, zrezygnowano z odtwarzacza MP3 i tunera FM. Używanie telefonu jako playera



zmienił się za to układ klawiszy. Przyciski odpowiedzialne za odbieranie i odrzucanie połączeń zostały przesunięte na dół, natomiast klawisze edycji i C przeniesiono w prawy górny róg telefonu. Jeśli ktoś korzystał ze starego modelu, będzie potrzebował paru chwil, aby się przyzwyczaić. Ponadto spod krzyżaka usunięto zintegrowany z nim przycisk akceptacji i umieszczono go nieco poniżej. Gracze powinni być wdzięczni za te zmiany. Z kolei słuchawkę umieszczono na przednim panelu urządzenia, dzięki czemu możemy już rozmawiać przez N-Gage jak cywilizowani ludzie – bez konieczności przykładania do ucha górnej krawędzi telefonu. Dodano również dwa „oczka”, pozwalające zawiesić telefon na szyi, a złącza ładowarki oraz zestawu słuchawkowego zabezpieczono gumowymi zaślepkami. Kolejną pozytywną zmianą jest slot na karty pamięci, umieszczony na dolnej krawędzi telefonu i zabezpieczony zaślepką. W poprzed-

jest na dłuższą metę niepraktyczne, ale radio mogłoby zostać... Najbardziej dziwi usunięcie złącza USB. Ten typ połączenia sprawiał problemy, ale chyba wypadaloby to po prostu naprawić! Tak przedstawia się N-Gage QD. Nie stanowi rewolucji – poprawiono najważniejsze niedopatrzenia poprzedniczki, jednocześnie rezygnując z części bajerów. Oczywiście oba wcielenia N-Gage są nieco na siłę lansowane jako mobilne konsolki. Tak naprawdę podzespoły N-Gage nie zostały stworzone do napędzania wysokiej jakości gier, brakuje wyspecjalizowanych jednostek 2D i 3D, a całą moc N-Gage zawdzięcza silnemu procesorowi Arm9. „Konsola” Nokii jest po prostu kolejnym telefonem zgodnym ze specyfikacją Series 60. Sporym problemem jest też brak gier. Nie znajdziesz hitów pisanych wyłącznie z myślą o N-Gage, które utkwiłyby w świadomości przeciętnego gracza. Nokia deklarowała, że do końca roku pojawi się 100 gier na ich platformę. Zobaczmy...



Super Monkey Ball

Tytuł znany już posiadaczom GameCube'ów i GBA. SUPER MONKEY BALL polega na przeprowadzeniu zamkniętej w kuli małpki przez najezony przeszkodami tor. Oczywiście turlać należy się precyzyjnie, mając na uwadze odległości i czas potrzebny na wyhamowanie bądź zmianę kierunku ruchu. Istota gry jest bardzo prosta, a sama zabawa potrafi dostarczyć masę radości i równie dużo frustracji. Wersja gry na N-Gage jest konwersją tytułu z GBA. Mamy więc trójwymiarowe środowisko i lekko haczącą animację, nie na tyle jednak, by znacząco utrudniała zabawę. Większym problemem jest wąski ekranik N-Gage, ograniczający widok.

FIFA 2004

Na N-Gage nie mogło zabraknąć nowej wersji footballowego tasienca pt. FIFA. Gra, opatrzona numerkiem 2004, oferuje ponad 6 tys. zawodników grających w 300 licencjonowanych drużynach. Z trybów dostępny jest mecz towarzyski, tryb mistrzostw oraz Playoffs. Potem mamy trójwymiarowy stadion i oczywiście mecz... Rozgrywka jest maksymalnie uproszczona i sprowadza się do używania przycisków odpowiedzialnych za podanie oraz strzał.



Przez bandziorów Kuba może spędzić życie w wózku!

Każdy z nas może pomóc!

O dramacie 23-letniego Kuby Tokarza z Wrocławia pisało już kilka gazet. Przypomnijmy więc szybko, co się stało. Kuba jest mistrzem Polski w dżudo i jak każdy młody człowiek, kocha sport i nie wyobraża sobie życia bez niego. Niestety, od kilku tygodni

leży sparaliżowany w szpitalu. Trafił tam po tym, jak stanął w obronie kolegi zaatakowanego przez bandytów w klubie Vulevu. Napastnicy zadali mu dwa ciosy nożem w plecy, uszkadzając rdzeń kręgowy! Jedynym ratunkiem dla Kuby jest operacja w klinice w Nowosybirsku.

Pieniądze na operację zbiera Dolnośląska Fundacja Rozwoju Ochrony Zdrowia, Bank Peak S.A. I Oddział Wrocław, nr rachunku: 45 1240 1994 1111 0000 2495 6839 z dopiskiem „JUDOKA”. Jeśli możecie pomóc, nie zwlekajcie ani chwili!

Epson Picture Mate

W czasie wakacji zrobiłeś pół tysiąca zdjęć, napychając kartę pamięci swej cyfrowki po brzegi. Odbitki będą cię kosztowały majątek. Co zrobić? Kupić drukarkę! EPSON PictureMate korzysta z papieru foto o rozmiarach do 10x15 cm, wypływając obrazki wielkości pocztówki. Przy zastosowaniu polecanego przez producenta papieru Premium Glossy Photo Paper (produkcji Epsona, ma się rozumieć) trwałość zdjęć, a zwłaszcza ich odporność na żółknięcie wynosi 100 lat. Z przyczyn technicznych nie sprawdziliśmy tego...

Drukarka odczytuje dane bezpośrednio z kart xD, SmartMedia, Compact Flash, MicroDrive, Memory Stick, SD i MMC. W dodatku nie jest duża – można ją zapakować do plecaka, tuż obok notebooka i cyfrowki. A później hyc na Bałary, cyk, pstryk i własne, prywatne widokówki gotowe!



info:

- drukarka atramentowa do zdjęć
- posiada złącza wszystkich popularnych standardów kart pamięci oraz port USB-Direct-Print
- w sprzedaży w Polsce od sierpnia 2004
- cena: brak danych

supermarket * supermarket * supermarket * supermarket

Poradniki dla inteligentnych inaczej

Sekrety smażenia płyt

Wydawaloby się, że nie ma rzeczy prostszej od „smażenia” płyt. A jednak... T. Brakke napisał, a wydawnictwo Rebis wydrukowało grubą (ponad 300 stron) książkę poświęconą kopiowaniu. Tytuł mówi wszystko: „Nagrywanie CD i DVD dla żółtodziobów”.

Autor podpowiada, jaką smażarkę kupić, a następnie krok po kroku wyjaśnia, co zrobić, by upchnąć na niej ulubiony film, grę

komputerową czy pliki z dokumentami tatuażem. Opisuje też najpopularniejsze programy do wypalania płyt (Nero i Easy CD Creator) oraz narzędzia wspomagające drukowanie okładek i etykietek (CD Label Creator, Nero Cover Designer). W książce znalazło się nawet miejsce na opis oprogramowania MusicMatch Jukebox, a także cyfrowe fotoalbumy i montaż wideo! Tym samym autor wyrwał się poza dość wąski temat, określony w tytule pozycji. I chwala mu za to...

O czym szumi w Sieci

Jak zjeść tę żabę?

Wydawnictwo Polska SA, lipiec 2004, 100 stron, 14 zł. W tym czasie, gdy większość z nas szuka sposobu na zjedzenie tej żaby, wydawnictwo Polska SA już ma ją w swojej kuchni. W 2003 r. wydobyła ona z sieci internetowej 14 tysięcy komentarzy i opinii na temat... (tutaj tekst jest nieczytelny, ale dotyczy komentarzy z internetu).

Bezczelność złodziei

Zapewne dla każdego z nas niepostrzeżenie, w tym czasie, gdy większość z nas szuka sposobu na zjedzenie tej żaby, wydawnictwo Polska SA już ma ją w swojej kuchni. W 2003 r. wydobyła ona z sieci internetowej 14 tysięcy komentarzy i opinii na temat... (tutaj tekst jest nieczytelny, ale dotyczy komentarzy z internetu).

Oscary w cieniu?

W tym czasie, gdy większość z nas szuka sposobu na zjedzenie tej żaby, wydawnictwo Polska SA już ma ją w swojej kuchni. W 2003 r. wydobyła ona z sieci internetowej 14 tysięcy komentarzy i opinii na temat... (tutaj tekst jest nieczytelny, ale dotyczy komentarzy z internetu).

reklama

Uderz we wrześniu na największe w Europie targi gier – GAMES CONVENTION! TYLKO W HYPERZE ZOBACZYSZ, CO JEST GRANE – PRZEKONASZ SIĘ, KTÓRE GRY SĄ NA TOPIE I CZYM ZASKOCZA CIĘ PRODUCENCI W NAJBLIŻSZEJ PRZYSZŁOŚCI.

WWW.HYPER.PL



GAMES CONVENTION

rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE **CYFRA+** ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

O czym szumi w Sieci

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

Now, reading: AMD

[illegible]

【問 1】 72 円 50 銭

[illegible]

Nonlinear regression: IP-2

1. The first step in the process is to identify the problem. This involves gathering information about the situation and understanding the needs of the stakeholders involved.

2. Once the problem is identified, the next step is to develop a plan. This involves setting goals, identifying resources, and determining the steps that need to be taken to address the problem.

3. The third step is to implement the plan. This involves putting the plan into action and monitoring progress to ensure that the goals are being met.

4. Finally, the fourth step is to evaluate the results. This involves assessing the effectiveness of the plan and making adjustments as needed to improve the outcome.

1. 2000年12月29日，在“2000年中国新闻奖”颁奖典礼上，
 2. 新华社社长朱厚泽在讲话中，对新华社在2000年新闻工作中所
 3. 取得的成就给予了高度评价，并指出，新华社在2000年新闻工
 4. 作中，紧紧围绕党的中心工作，坚持正确的舆论导向，发挥了
 5. 新闻媒体的宣传、监督、服务功能，为改革开放和社会主义现代化
 6. 建设事业做出了积极贡献。

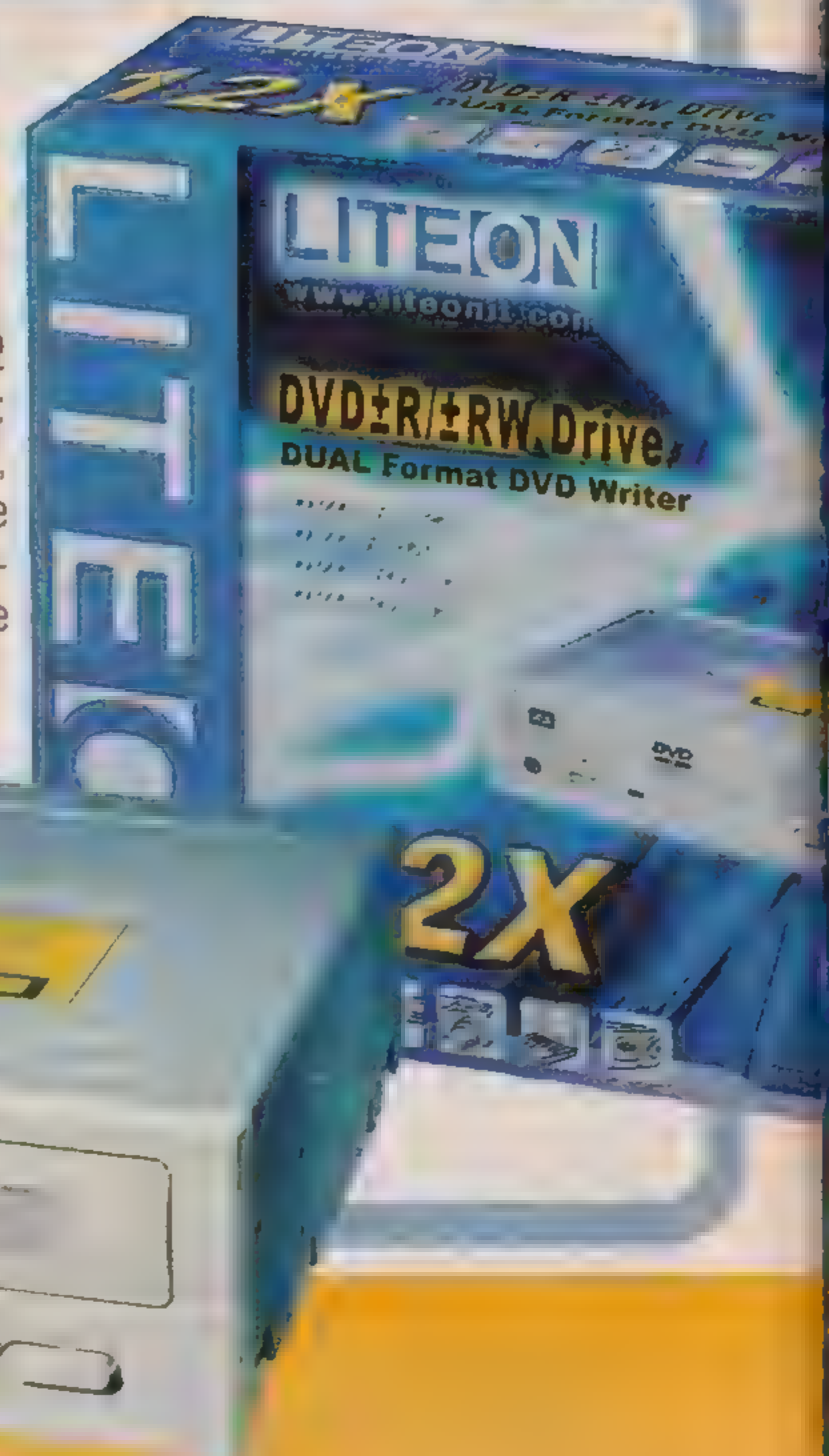
Nowe kombo DVD

LiteOn SOHW-1213S

W ofercie firmy AB, będącej m.in. dystrybutorem produktów LiteOn, pojawił się nowy model nagrywarki DVD. SOHW-1213S to pierwsze urządzenie LiteOn zapisujące płyty DVD+R z prędkością 12x. Jego podstawowe parametry techniczne przedstawiają się następująco: interfejs: ATAPI/E-IDE, bufor: 2 MB, prędkość zapisu DVD+R/RW – 12x / 4x; DVD-R/RW – 8x / 4x; CD-R/RW – 48x / 24x, prędkość odczytu: DVD-ROM – 12x; CD-ROM – 48x, czas dostępu: 160 ms.

Urządzenie obsługuje następujące nośniki: DVD jedno- i dwustronne (PTP, OTP); DVD-R, DVD-R multi-borders, DVD-RW, DVD+R, DVD+R multi-session, DVD+RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo-CD, Multi-session, Karaoke-CD, Video-CD, CD-I FMV,

CD Extra, CD Plus, CD-R/RW, płyty 8 cm i 12 cm. Nagrywarka oferuje takie tryby zapisu jak: Fixed Packet, Variable Packet, TAO, SAO, DAO, Raw Mode Burning & Over-Burn i obsługuje technologie SMART-BURN, SMART-X, VAS. LiteOn posiada dwuletnią gwarancję i kosztuje 499 zł.

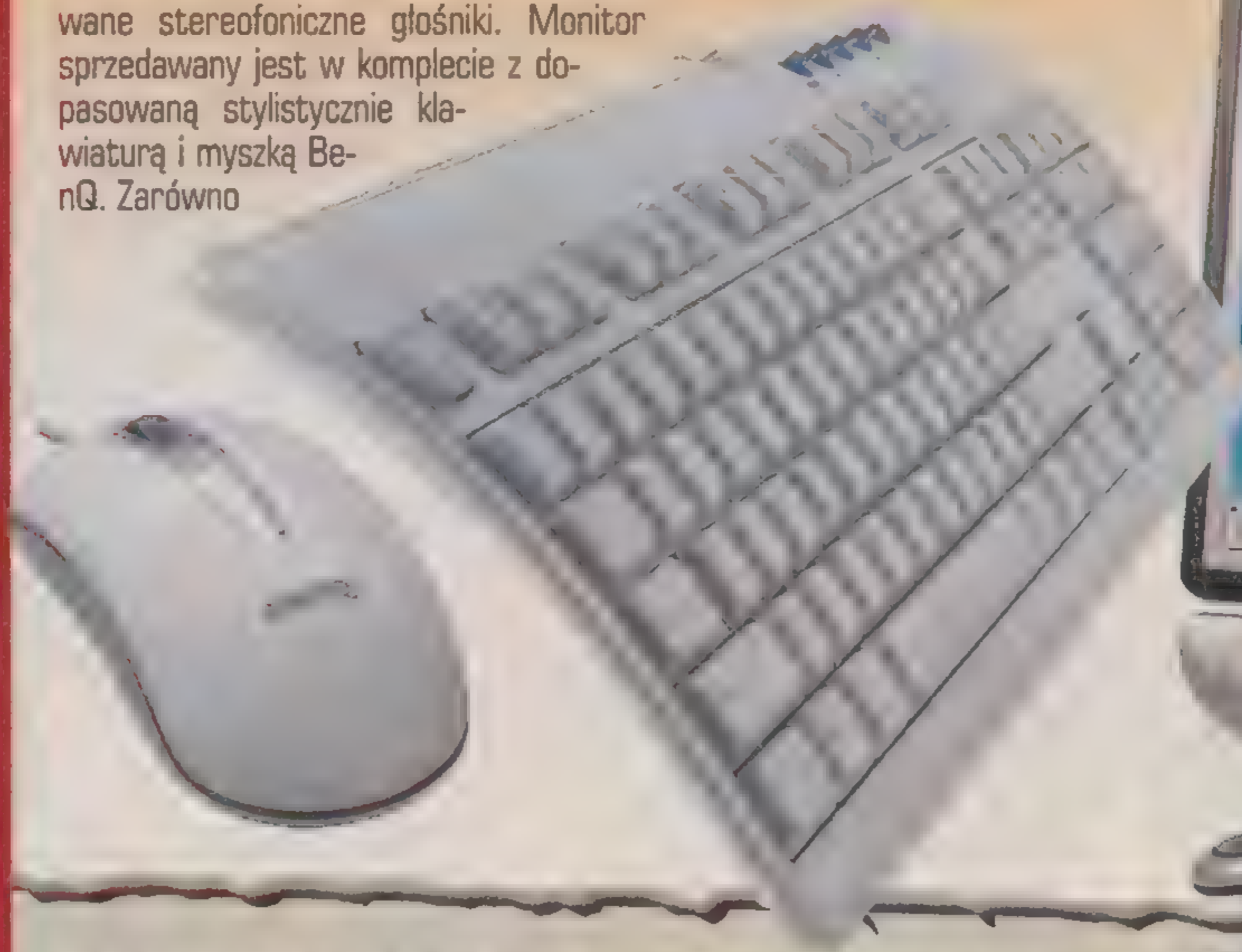


Elegancki zestaw z LCD

BenQ Jewel FK783

Firma AB, będąca również dystrybutorem produktów BenQ, rozpoczyna sprzedaż nowego, 17" monitora LCD z serii Jewel – FK783. Model ten może stanowić interesującą propozycję dla osób często korzystających z internetowych wideokonferencji, wyposażony został bowiem w kamerkę internetową. Urządzenie posiada również wbudowane stereofoniczne głośniki. Monitor sprzedawany jest w komplecie z dopasowaną stylistycznie klawiaturą i myszką BenQ. Zarówno

myszka, jak i klawiatura dostarczana jest gratis. Rozdzielczość nominalna monitora wynosi 1280 x 1024, zaś wielkość plamki 0.264 mm. Sugerowana cena detaliczna zestawu to 2549 zł.



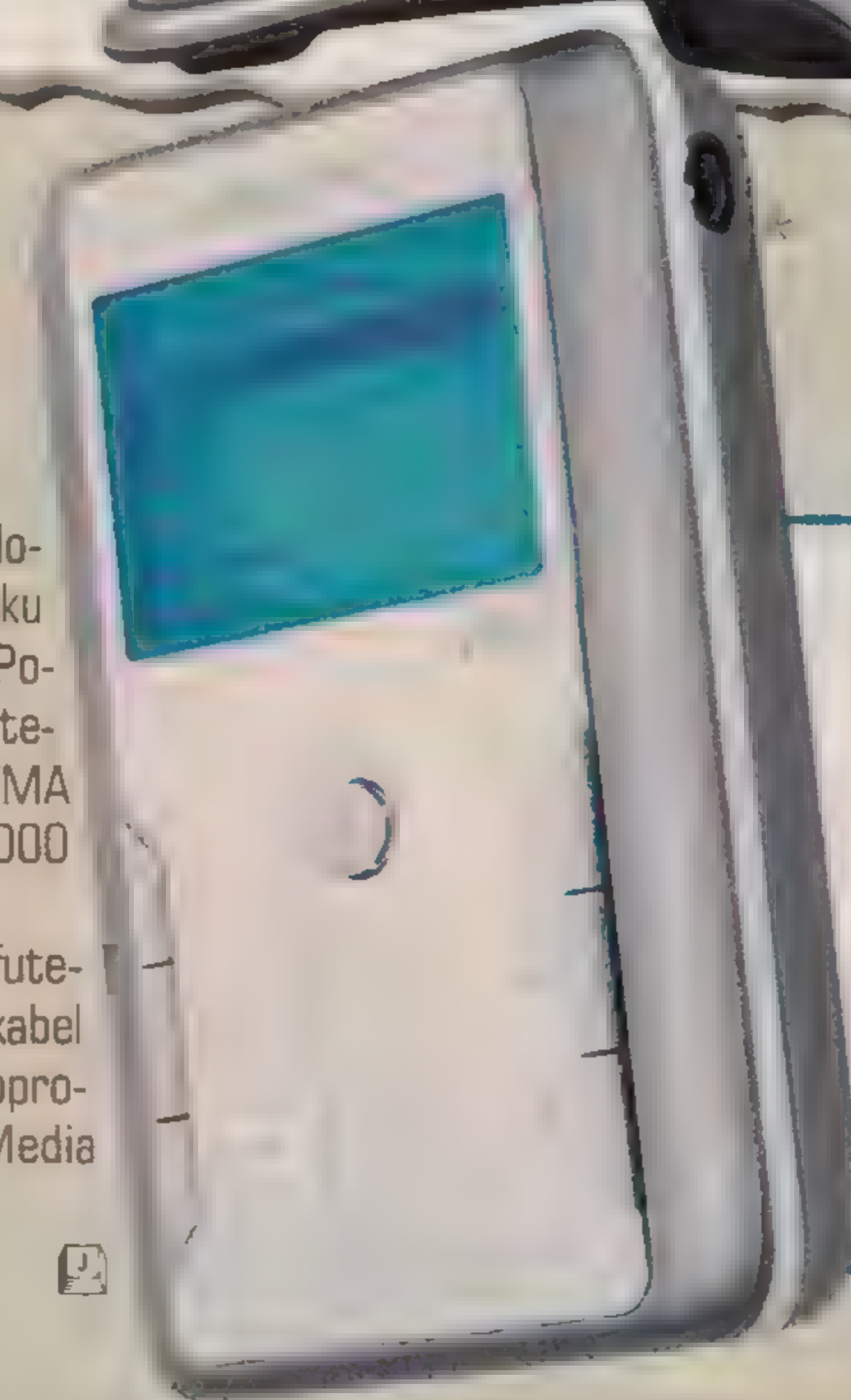
supermarket * supermarket

Creative Zen Touch

W ofercie firmy Creative pojawił się kolejny model przenośnego odtwarzacza MP3 – Zen Touch. Urządzenie charakteryzuje się wyjątkowo długim czasem działania – komplet naładowanych akumulatorów umożliwia słuchanie muzyki przez 24 godziny non-stop. Oprócz tego Zen Touch wyposażony został w ekranik dotykowy, co jest dosyć innowacyjnym rozwiązaniem w tego typu urządzeniach. Oprócz touch-pada, nowy Zen posiada także dodatkowe przyciski pozwalające kiero-

wać jego pracę. Pliki audio składowane są na miniaturowym dysku twardego o pojemności 20 GB. Pozwala to nagrać do 10.000 czterominutowych utworów (WMA z jakością 64 kbps) lub około 5000 plików MP3 128 kbps.

W komplecie znajduje się też fute-
ralik, neodymowe słuchawki, kabel
USB, uniwersalny zasilacz oraz opro-
gramowanie Creative Media
Source.



info:

- przenośny odtwarzacz MP3 i WMA z dyskiem twardym 20 GB
- podłączenie do komputera poprzez port USB 2.0
- w sprzedaży w Polsce oficjalnie od połowy sierpnia 2004
- cena: około 1500 zł brutto

premiera
20.08

Spiderman 2

WHOOMPS!

Odnawiający powrót pajęczka, który w poprzedniej części po raz pierwszy pokazał zielonego ogra, spychając go tym samym z kłosa pory amerykańskiego do białej rasy. Tym razem zagubiony Peter Parker (Tobey Maguire) postanawia

Komiksy atakują! W ciągu najbliższych trzech lat na duży ekran trafi co najmniej 15 filmów z superbohaterami w rolach głównych. Nowych przygód doczekają się Batman, Spider-Man, Superman, Punisher i Daredevil. Powstanie mroczny „Sin City” i seksistowska „Elektra” (ta od Daredevila). Miłośnicy Johna Travolty zobaczą go w „Constantine” wg powieści obrazkowej „Hellblazer”. W drugą stronę, czyli z ekranu na papier, zawędruje Lara Croft. Historyka z jej udziałem trafi do kiosków w dniu premiery siódmej (tadaaa!) części przygód seksownej pani archeolog.

buła powoli
przebiega się
tak jak maki
to miejsce
w komiksie

Rozwijają się
nowe wątki,
rozpoczynają się
intrzygi jak w brazylijskich telenowelach.

Poprzednia część „Człowieka-pajęka” okazała się jedną wielką porażką. Akcja była łatwa do przewidzenia, dialogi banalne, a postacie „papierowe”. Czy to samo powiemy wkrótce o drugiej części?

rzucić w diabły zabawę w superbohatera i wieść normalne życie. No bo kto z nas chciałby mieć supersiłę? Ja na pewno TAK! No, ale cóż... Wróćmy jednak do tego marnotrawcy. Jego hulanki i swawole oraz romantyczne uniesienia z Mary Jane nie trwają długo. Miasto zaczyna terroryzować nowy czarny charakter, doktor Otto Octopus (Alfred Molina). Jakby tego było mało, najlepszy kumpel Petera, by pomścić śmierć ojca, zaczyna polować na siłownię. Po-

Ja, robot

Kolejna wizja przyszłości, w której człowiekowi usługują roboty. Wszyscy wiemy, czym takie praktyki mogą się skończyć – patrz „Matrix”. Tym razem jednak ta maszyna zostaje oskarżona o zabójstwo człowieka. Wszystko byłoby OK, a sprawa stałaby się tylko puszką do konserw, gdyby nie jeden mały szczegół... Roboty zgodnie z zasadą numer uno nie mogą zabijać! Brzmi to trochę niedorzecznie, ale tak jest. Sprawa trafia do detektywa Dela Spoonera (Will Smith). Czeką go trudne zadanie...

Film trzyma w napięciu, niekiedy tak dużym, że zapomina się o jedzeniu zakupionych przysmaków. Nie jest to komedia, więc wszyscy, co chcą się po-

śmiać z wyczynów Willa, mogą się mocno rozczarować.

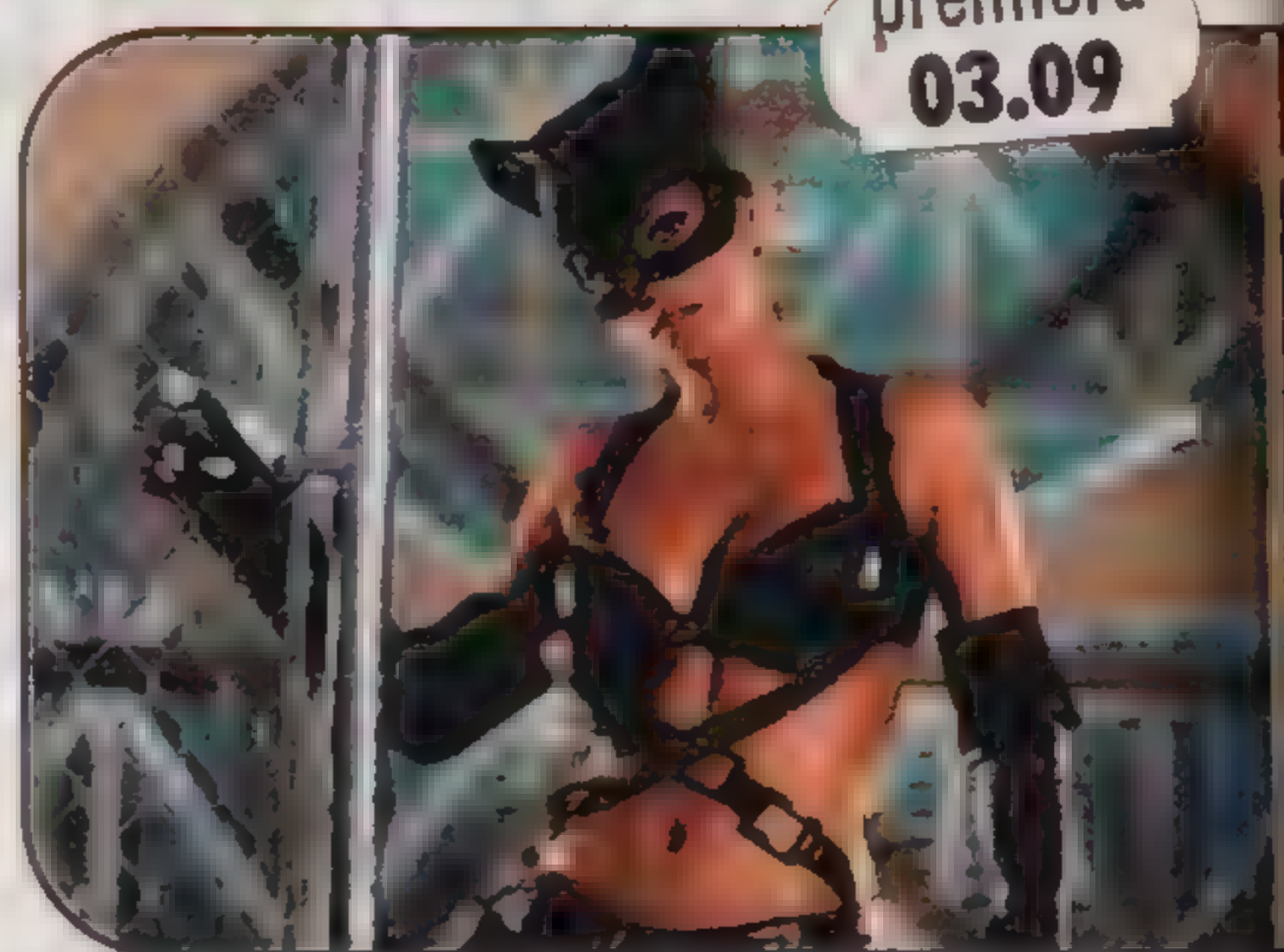
Podobnych filmów, jak każdy wie, było już całkiem mnóstwo. Wystarczy wymienić choćby „Blade Runnera” czy – z nowszych – „AI, Sztuczna Inteligencja”. Obie produkcje dobrze się sprzedały, nic więc dziwnego, że powstają kolejne. Zaznaczę jeszcze, że „Ja, Robot” jest ekranizacją jednego z opowiadań Isaaca Asimova. Reszta wyjaśni się w kinie.

Terminal

Ponoć życie pisze najlepsze scenariusze i to właśnie ze swego otoczenia, z prasy przypadkowo zastyszanych plotek powinni czerpać pomysły geniusze pióra. „Terminal”, najnowsze dzieło Stevena Spielberga, potwierdza tę starą prawdę. Główny bohater filmu – grany przez Toma Hanksa – przybywa do Stanów Zjednoczonych z Europy Wschodniej. Na lotnisku Kennedy ego w Nowym Jorku zostaje zatrzymany przez kontrolę graniczną. Okazuje się, że w jego ojczystym kraju wybuchła rewolucja i tym samym jego paszport stracił ważność. Naworski nie może więc opuścić lotniskowej „strefy noczyjnej” i wkroczyć na teren USA. Nie może też wrócić do domu, gdzie trwają walki. Tym samym lotnisko staje się jego nowym domem. Tylko jak tu spać, gdy krzesła

Catwoman

premiera
03.09



Człowiek-nietoperz, Super-człowiek, Ludzie X, Człowiek-pająk i Karacz! Tak, tak, to przetłumaczone na język polski ksywy bohaterów popularnych komiksów. Goście zwą się równie bezsensownie co Kobieta-kot. Szkoda, że dystrybutor zdecydował się na przełożenie imienia bohaterki filmu „Catwoman”. Miłośników historyjek obrazkowych to nie zniechęci, ale przeciętny widz wybierze inny obraz.

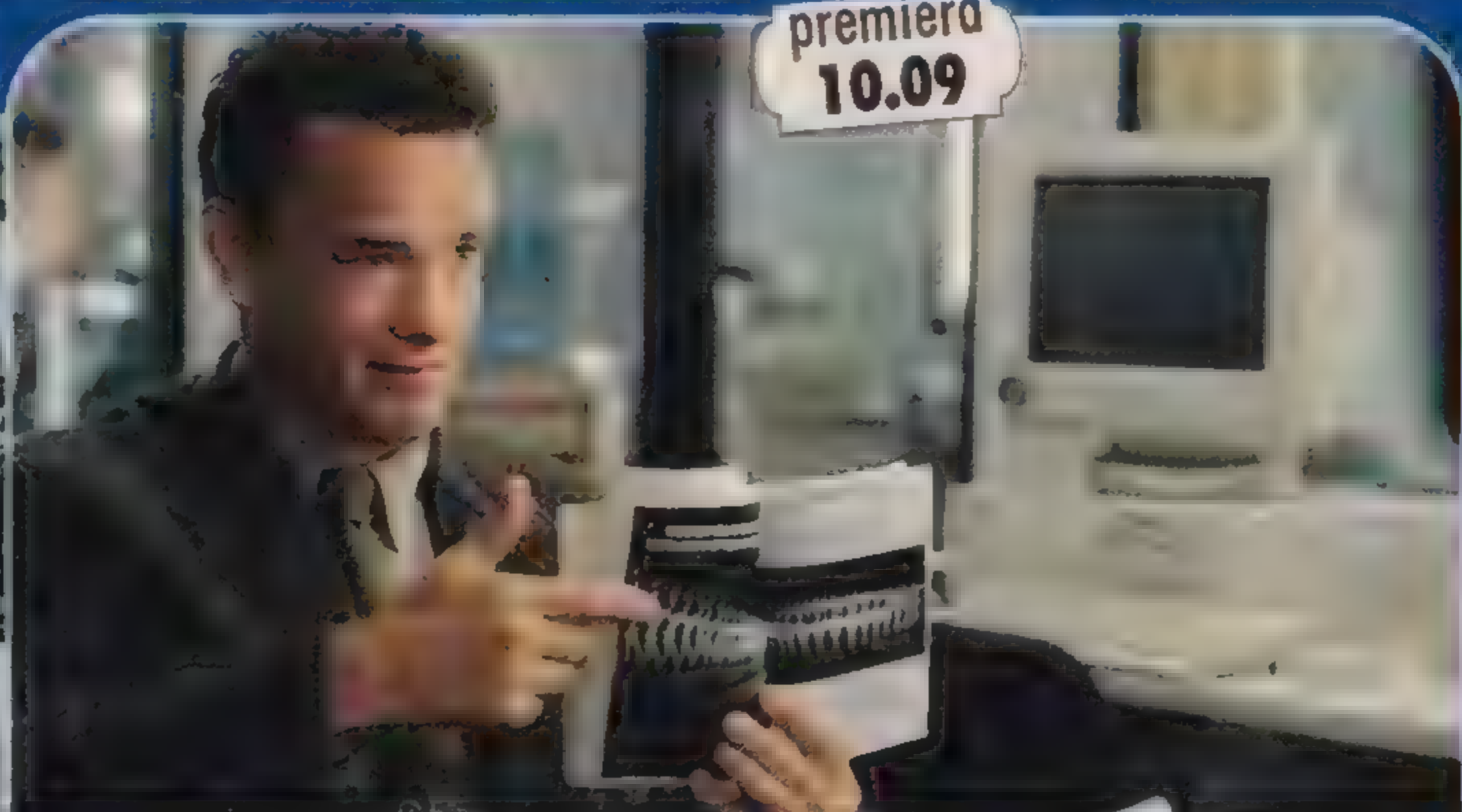
Tymczasem „Kobieta-kot” ma kilka mocnych punktów. Obraz czaruje doskonałą obsadą (Halle Berry, Sharon Stone, znany z „Matriksa” Lambert Wilson), świetnymi efektami specjalnymi (za blisko 100 mln dolarów!) i szybko rozwijającą się akcją.

Gwiazdne wojny Trylogia

Premiera: 14 września
Na ekranie DVD trafiła znowu zmodyfikowana wersja trylogii „Gwiezdnych wojen”. Na ekranach polskich kin pojawiła się „The Return of Darth Vader”, czyli trzeci z cyklu spoty reklamowe do gwiezdnych wojen. W szerny reportaż z planu i propozycje szerszych nie wpadki. Nie wiadomo jednak, czy przed premierą ostatniej części „Gwiezdnych wojen” ukażą się także z wszystkimi dotychczas nakręconymi częściami sagi. Inna sprawa, że po premierze dwóch pierwszych epizodów chyba nikomu się do tego nie śpieszy.

w poczekalni niewygodne i jak tu wyżyć, skoro buki w sklepie bezciowym kosztują koszmarnie dużo?

premiera
10.09



premiera
10.09



GRY JAVA DLA TELEFONÓW NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA

Pasjans Desert Rats

WARSZAWY

SMS 7365 3,66 zł AA09.030626

SMS 7365 3,66 zł AA09.027613

SPRAWDŹ NA JAKIM MODELU TWOJEGO TELEFONU URUCHAMIA SIĘ NASZA GRA JAVA

Trzymaj z nami

wyslij SMSa...

3,66 zł

GRY JAVA, DZWONKI POLIFONICZNE, TAPETY DZWONKI I GRAFIKI SIEMENS

sprawdź jak tanio!

2,44 zł

DZWONKI MONOFONICZNE

1,22 zł

LOGOSY

kolorowe tapety

SMS 7365 NOKIA 3,66 zł

026048	030436	028063	032175	028109	029893	031018	027931	027928	030979	031112
030438	025530	031470	026273	030988	027552	030473	030972	028136	026358	030691

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyslij SMS o treści: AA09.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: Plus, Era, Idea, HEYAH
Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobila.pl

logosy SMS 7164 1,22 zł

Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

015640	023119	027419
016482	016551	016558
027276	007820	030022
007290	011539	027175
004477	004753	000589
027300	001799	000465
027453	011537	001873
008074	007826	003792
027026	000454	000601
000574	003003	006490
005810	011532	008142
000404	027400	027424
023114	011535	022736
027064	014203	015595
021984	004789	027073
008145	000606	000400
008260	002814	000451
004941	016191	022724
027343	027334	007254
027387	027319	007284
027456	025917	008134
032126	015631	008290
032074	015594	010719
032078	014905	013418

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyslij SMS o treści: AA09.(numer logo) pod numer 7164. Płacisz za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyslij AA09.(numer logo), Motorola wyslij AA09.M(numer logo), Sony Ericsson i Ericsson wyslij AA09.E(numer logo), Siemens wyslij AA09.S(numer logo). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA09.(numer logo).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem logo. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

dzwonki

MONOFONICZNE NOKIA SMS 7265

2,44 zł

POLIFONICZNE SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS SMS 7365

3,66 zł

mono	poli	mono	poli
AA09.031159	AA09.031160	AA09.032048	AA09.032059
AA09.024677	AA09.029563	AA09.032245	AA09.032264
AA09.030083	AA09.030413	AA09.032244	AA09.032263
AA09.031176	AA09.031184	AA09.032213	AA09.032234
AA09.027740	AA09.029707	AA09.032137	AA09.032166
AA09.031208	AA09.031216	AA09.032185	AA09.032194
AA09.030593	AA09.030594	AA09.032218	AA09.032232
AA09.030579	AA09.030580	AA09.032135	AA09.032164
AA09.030227	AA09.030240	AA09.032134	AA09.032161
AA09.031181	AA09.031222	AA09.032214	AA09.032235
AA09.032052	AA09.032056	AA09.032216	AA09.032229
AA09.032050	AA09.032060	AA09.032148	AA09.032165
AA09.032049	AA09.032062	AA09.032240	AA09.032259
AA09.032047	AA09.032057	AA09.032238	AA09.032252
AA09.032045	AA09.032058	AA09.032139	AA09.032162
AA09.032136	AA09.032168	AA09.032242	AA09.032261
AA09.032241	AA09.032260	AA09.032053	AA09.032061
AA09.032228	AA09.032233	AA09.032132	AA09.032160
AA09.032201	AA09.032203	AA09.031719	AA09.031725
AA09.032211	AA09.032231	AA09.032217	AA09.032230
AA09.032202	AA09.032210	AA09.032147	AA09.032163
AA09.032243	AA09.032262	AA09.032131	AA09.032169
AA09.032133	AA09.032167	AA09.032199	AA09.032205
AA09.032212	AA09.032237	AA09.032188	AA09.032193
AA09.032215	AA09.032236	AA09.032200	AA09.032204
AA09.031976	AA09.031999	AA09.031980	AA09.031996
AA09.031977	AA09.031998	AA09.032004	AA09.031995
AA09.031952	AA09.031972	AA09.031981	AA09.032003
AA09.031960	AA09.031971	AA09.031982	AA09.032001

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyslij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7265 (dla dzwonek monofonicznych, koszt tylko 2,44 zł) lub 7365 (dla dzwonek polifonicznych, koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonek monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonek polifonicznych) o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.505779351. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonek w formacie midi lub smf i z opcją WAP.

dzwonki i grafiki

SMS 7365 SIEMENS

3,66 zł

AA09.S032219	AA09.S032207	AA09.S032239
AA09.S032209	AA09.S032206	AA09.S032224
AA09.S032208	AA09.S032191	AA09.S032223
AA09.S031720	AA09.S032258	AA09.S032249
AA09.S032250	AA09.S032251	AA09.S032222
AA09.S032190	AA09.S032227	AA09.S032221
AA09.S032189	AA09.S032226	AA09.S032220
AA09.S032247	AA09.S032225	AA09.S032159

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyslij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płacisz za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.S105599.505779351.

Tylko dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

Ucz się, ucz... tylko jak możesz, to samodzielnie!

Czytajcie wasze relacje o poczynaniach nauczycieli informatyki, aby się naładować. Niestety, ten przelotny przebieg od dłuższego czasu trwa, nie tylko uczni, ale i nauczyciele, którzy „autorytetem” nie odwołują się do części nauczycieli na złość, czy uczniowie próbują samodzielnie myśleć i poszukać własnej drogi, a nauczyciele „sposobem” na przeżycie okresu szkolnego, jest mowa o „złoty – żółty – zielony”. Teraz to trochę komplikujemy się, że w XX wieku obsługi i pracy na komputerze, czy też na przykładie podszkolenie panie od muzyki i plastyki bądź nauczyciele. W takiej sytuacji, ma drodzy, uczyć się lepiej sam...

Życzonka

Drogi Randalku! Życzymy ci dużo zdrowia (100 jak w MAFII), dużo lasek (jak w SIM'ach) oraz wiele fajnych gier. Starszy Bracie Wieczności, żyj wiecznie, tylko nie zapij się na śmierć, bo będzie szkoda!

Mafia z gminy Siewierz

Wszystkim, którzy byli tak mili i wysłali mi życzenia imieninowe (a przyszło tych listów sporo!), serdecznie dziękuję. 17 sierpnia opróżnię kielich jakiegos zbożowego soku za Wasze zdrowie!!!



Lekcje informatyki – czysta KPINA

Moi drodzy, z dużym entuzjazmem odpowiedzieliście na nasz apel dotyczący ujawniania nauczycieli-nieudaczników, którzy zamiast uczyć was informatyki robią sobie zwykłe jaja. Najczęściej wynika to z faktu, że są inteligentni inaczej, a czasem ze zwykłego lenistwa. Jednak pamiętajcie, że my możemy tylko publikować podobne listy i wyśmiewać stosowane w szkołach praktyki (lub piętnować je). Ale tylko wasi rodzice mogą zapoczątkować zmiany! To im musicie mówić o wszystkich skandalach, tylko oni mogą zrobić awanturę i wymóc na szkole zmiany. Bo to w końcu oni ze swoich podatków płacą ciężkie pieniądze, abyście byli przyzwoicie uczeni. Nie bójcie się też protestować na lekcjach przeciwko

systemom nauczania stosowanym przez złych nauczycieli-tępaków (aby tylko solidarnie!). Znajomość obsługi komputera oraz programów komputerowych jest w dzisiejszych czasach rzeczą pierwszorzędnej wagi. A więc nauczyciele „olewający” lekcje informatyki działają na waszą szkodę i po prostu was okradają! Okradają zarówno z pieniędzy, jak i szans na przyszłość...

1 Mam opowiedzieć o swoim informatyku? Dobrze! Otóż nasz informatyk jest mężczyzną... Koleś jest tak gruby, że jezioro Michigan by sobą przykrył, chodzi w pstrokatej niebiesko-biało-pomarańczowej koszulce. Kiedy go pierwszy raz zobaczyłem (chodzę do pierwszej klasy gimnazjum), stwierdziłem, że to będzie ciężki rok. I, niech mnie piorun strzeli, nagle powiedział, że będziemy uczyć się robić strony internetowe! Euforia, zwłaszcza że akurat wtedy uczyłem się robić je w Dreamweaverze. Ale okazało się, że na początku miałem rację. Na każdej lekcji uczyliśmy się dwóch-trzech tagów, a potem ich zastosowania. A to wszystko w notatniku! DNO! Po pół roku nauki koleś nawet nie dotknął tabelek, zmiany koloru czy czcionek. Wszystko, co umieliśmy, to zwiększać i zmniejszać

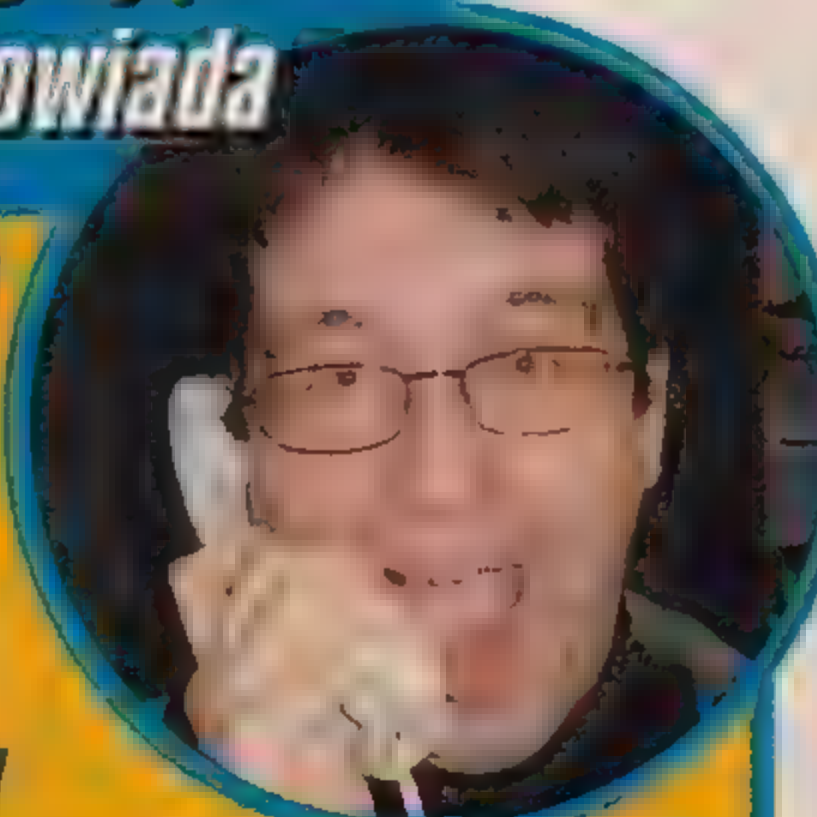
rozmiar czcionki, pogrubiać, pochylać, podkreślać i wstawiać obrazki. W sumie była to jedna czwarta poradnika „Strona WWW w godzinę”, który zamieściliście w CLICKU!. Faktycznie, tyknąłem ten poradnik (poza Flashem, którego nie miałem) w godzinę. A na lekcjach informatyki przerobiliśmy w PÓŁ ROKU coś, co faktycznie powinno zająć KWADRANS. Koniec świata... Pewnego dnia zauważyłem, czego nauczyciel używa do tak zwanej „edukacji”. Okazało się, że była to książeczka „kieszonkowy HTML”. Zairzałem do biblioteki, czy przypadkiem tego nie było. Niestety nie było, ale znalazłem książkę pod tytułem „Komputer dla nauczycieli” tej samej firmy, gdzie po dziesięciu stronach nauczyciel uczył się otwierać foldery (!), używać klawiatury, ale tylko i wyłącznie przy zmianie nazwy (!!) i uwaga, uwaga PORUSZAĆ MYSZKĄ!!! Pozostawię to bez komentarza...

Mort

2 Pierwsze lekcje informatyki rozpoczęły się w trzeciej klasie podstawówki. Mieliśmy „profesjonalną” nauczycielkę od techniki, która nawet nie wiedziała, jak zainstalować sterownik do karty muzycznej. Lekcje polegały na graniu w PREHISTORYKA lub DELUXE SKI JUMP. Tak było przez trzy lata. Następnie przyszło gimnazjum i tutaj była mała odmiana. Lekcje polegały na napisaniu jakiegos tekstu, wklejeniu kilku zdjęć i zapisaniu na twardzieli. Gdy ktoś już skończył, mógł wejść spokojnie na Internet. Tak było przez dwa lata. W III klasie

czytelnicy pytają...

Joel odpowiada



• Mama skowala mi myszkę do komputera. Czy mogę ją jakoś zastąpić? *

• Jasne! Ja już od dwóch lat jadę na chomiku, bo mi tapira do woja chłopaki wzięli, a koszałniczka dostała parchów. Nie dziwię się jej, młoda, to i głupia była. A tak poważnie – spróbuj podłączyć do kompa swoje czułki. Będiesz mógł sterować postaciami z ekranu za pomocą binarnych fal elektromózgodebilnych, emitowanych przez każdy umysł bez homologacji. A! I nie zapomnij: Wodnik Szwarek się o ciebie pytał! *autentyczny telefon do redaktora*

gimnazjum wszystko odwróciło się do góry nogami. Przyszedł nowy nauczyciel informatyki. Ten to dopiero potrafił dać wycisk! Był przekonany, że wielu rzeczy nauczyliśmy się w poprzednich latach i posypały się gały. Wszyscy byli wściekli, że durne baby nas niczego wcześniej nie nauczyły i teraz musimy cierpieć. Po paru miesiącach nauki z nowym informatykiem poczuliśmy, że nareszcie ktoś nas czegoś nauczył.

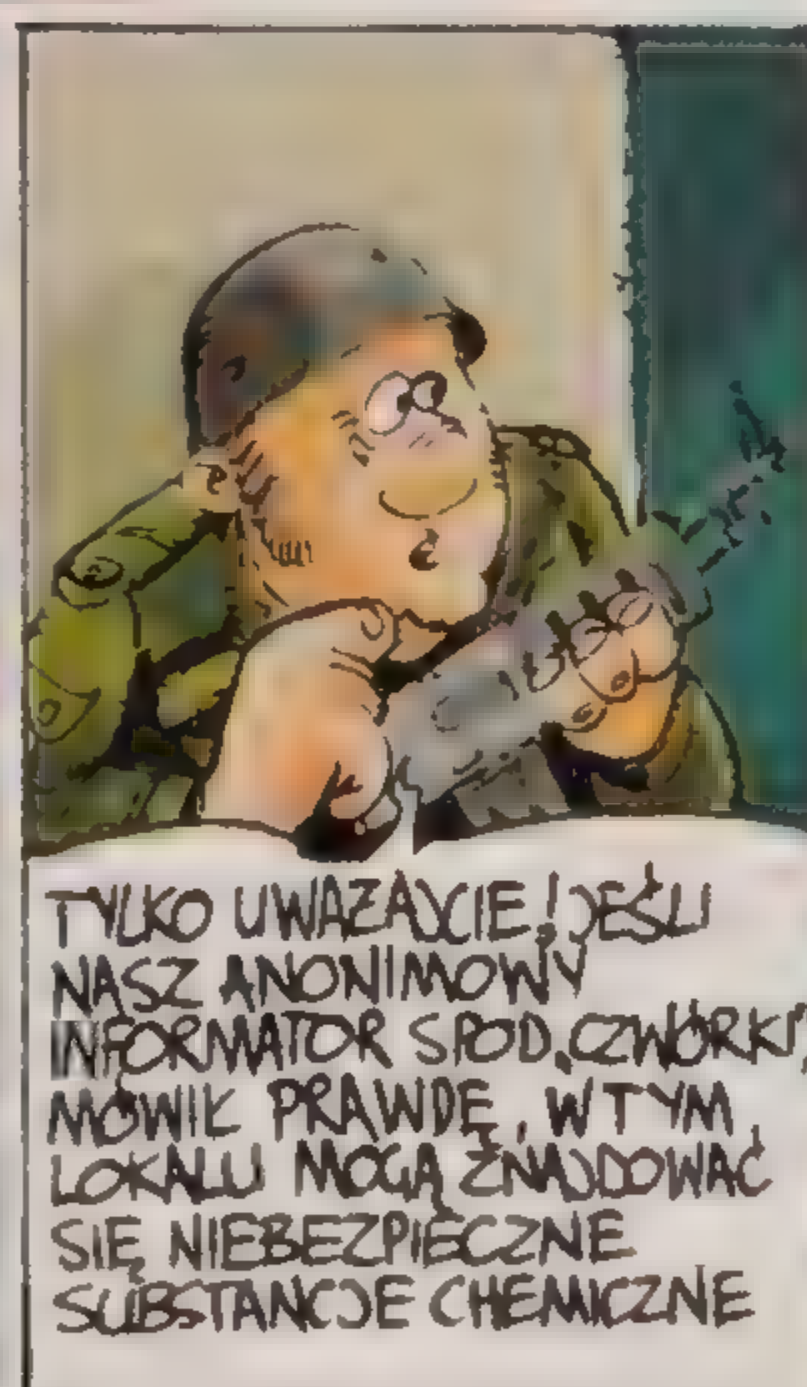
PeQ

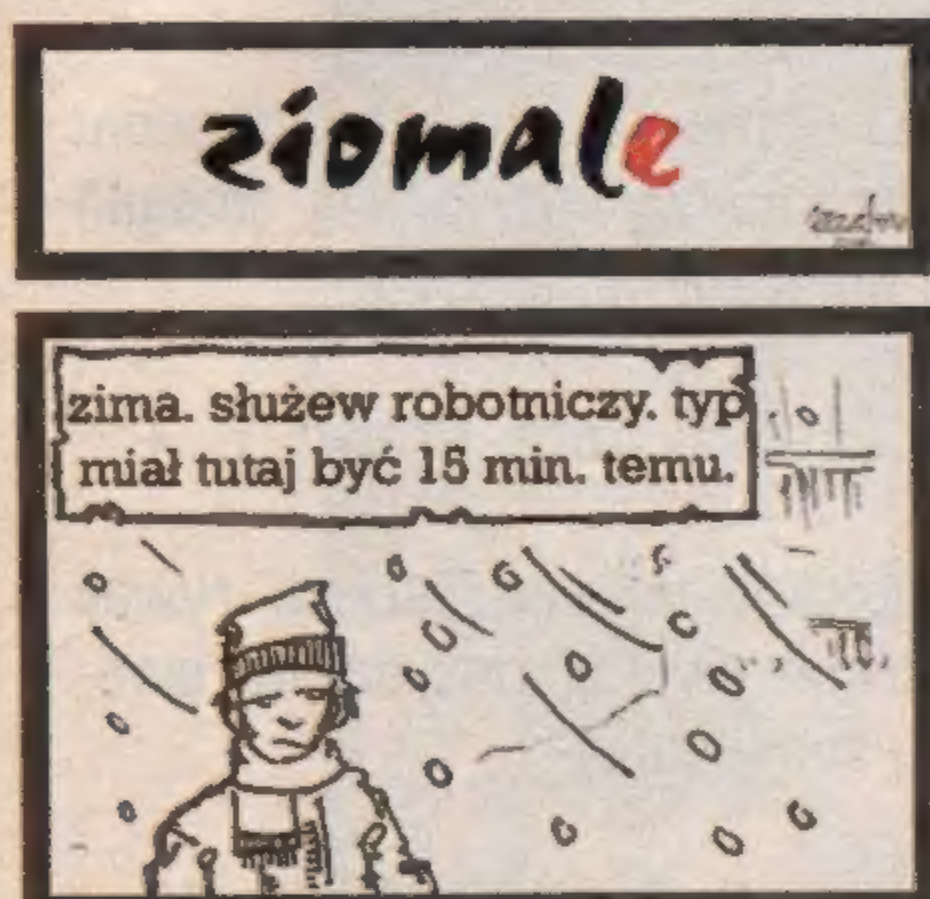
3 Moja przygoda z informatyką zaczęła się 4 lata temu, kiedy okazało się, że w naszej szkole jest za dużo polonistek. Mąż jednej z nich prowadził firmę komputerową, więc ta zgodziła się wziąć lekcje informatyki. I tak kobieta przez cztery lata działalności nauczyła nas rysować w Paintcie oraz mnożyć i dodawać w arkuszu kalkulacyjnym. A najbardziej zaawansowanym działaniem było znalezienie infor-

CLICKERS &

ŚMIERDZĄCA SPRAWA

by Marcin Kulakowski





macji na temat Mrzeżyna w Necie. Jeśli informatyka jest na takim poziomie w całym kraju, wcale nie dziwi mnie, że Polsce bliżej do ery kamienia łupanego niż XXI wieku.

Pokrzywdzony uczeń

4 W ostatnim numerze CLICKA! prosiłście, żeby pisać o „nauczycielach-nieudacznikach”. Otóż trzy lata temu (chodząc wtedy do piątej klasy podstawówki) na pierwszej w roku szkolnym lekcji informatyki nasza nauczycielka kazała nam wyciągnąć kartki i zaczęła dyktować „Regulamin Pracowni Komputerowej”, a my musieliśmy wszystko przepisywać. Były tam takie punkty jak: 1. Gdy na stacji dyskieta świeci się lampka, pod żadnym pozorem nie wolno wyciągać dyskietki. 2. Nie należy uruchamiać komputera, jeżeli nie odbywa się to pod nadzorem nauczyciela. 3. Nie dozwolone jest otwieranie stron internetowych o tematyce pornograficznej oraz „czatów”. 4. Niedozwolone jest jedzenie oraz picie na przerwie przed lekcją. 5. Nie pozwala się otwierać okna na lekcjach informatyki. 6. Własne dyskietki przechowujemy w specjalnym etui. Jakby tego było mało, kazała nauczyć się nam tego na pamięć, a tam było w sumie ponad 30 punktów! Następnie przez dwa tygodnie wszystkich z tego pytała. Ale to jeszcze nic. Przez miesiąc uczyła nas obsługi NOTATNIKA! Potem mieliśmy założyć sobie adres e-mail, a następnie rysowaliśmy w Paintcie dwie postacie: Żwirka i Muchomorka. Trzeba było je skopiować, odwrócić kolory, zapisać na dysku i usunąć z dysku. KATASTROFA! W tym roku (pierwsza klasa gimnazjum) nauczyciel kazał nam założyć folder „Jadłospis”, w nim siedem podfolderów o nazwach dni tygodnia, a w każdym z nich napisać w notatniku przepis na to, co jedliśmy. Nic, tylko się powiesić...

Ufok

5 Jestem waszym fanem od dwóch lat i chcę wam

podziękować za to fantastyczne czasopismo i gry, które do niego dołączacie. Nie piszę jednak po to, by was chwalić, tylko by opowiedzieć o moich lekcjach informatyki (o ile można tak to nazwać). No więc chodzę do I klasy gimnazjalnej. Informatykę prowadzi 60-letnia baba, która nic nie wie na temat komputerów. Śmieszy mnie to tak samo jak moich rodziców, którzy są zdecydowanie przeciwni takim nauczycielom. Podam wam przykład. Wchodzimy do sali. Pani każe nam włączyć komputery i mówi: dzisiaj będziemy uczyć się formatowania tekstu. Klasa ryczy ze śmiechu, bo przecież każdy umie pisać i zna podstawy Worda. Najgorsze jest jednak, że do tej babki kompletnie nic nie dociera. Pewnego razu kazała nam coś namalować w Paintcie. Mnie w połowie pracy zawiesił się komputer (w sali informatycznej co chwila siadają korki lub zawieszają się komputery) i musiałem zaczynać od początku. Nie stety pani pod koniec lekcji sprawdzała rysunki i postawiła mi palę za to, że nie skończyłem pracy. Powiedziałem, że komputer mi się zawiesił i przecież musiałem robić wszystko od początku. A ona na to: „mnie to nie obchodzi, mogłeś usiąść przy lepszym komputerze”. Wkurzyłem się, bo co ja poradzę na to, że zawieszają się komputery, a ta stara rura obwinia mnie? Do komputerów potrzeba odpowiedniego podejścia i doświadczenia, a nie miesięcznego szkolenia. Bardzo was polubiłem za ten krótki wstęp o informatyce w polskich szkołach (opublikowany w poprzednim numerze). Widać, że macie dobre informacje. Tak trzymać!!!

Artur

6 W ostatnim numerze prosiłście o opisanie jakiegoś tępego nauczyciela uczącego informatyki. Ja uczęszczę do Zespołu Szkół Tekstylno-Handlowych, uczę się na profilu technik-ekonomista i teraz idę do II klasy. Na pierwszym roku uczył mnie pewien tępak. Poniżej przykłady jego „wiedzy”:

– zadał do domu zrobienie spisu książek na MS ACCESS. Sprawdzając zadanie otworzył program, pustą bazę zapisując na pulpicie i miał pretensję, że tam nic nie ma!

– ucząc nas o BIOS’ie powiedział: „aby przywrócić domyślne ustawienia BIOS’u (zresetować), trzeba wyjąć baterię na 20-30 godzin” (może jeszcze podsmażać na patelni i zamrozić?!)

7 Opiszę wam nauczyciela informatyki z sosnowieckiej szkoły. Profesora K. (jest nowy, więc nie zostało mu przyznane żadne szlachetne pseudo) uczniowie naprawdę lubią! Dlaczego? Ponieważ na lekcji informatyki jest tak zajęty flirtowaniem z panią od plastyki, że nie widzi poza nią Bożego świata. Zamiast nas uczyć, zlecił jedno zadanie „posiedźcie so-

bie w Internecie i starajcie się niczego nie popsuć”. Nieraz mam wrażenie, że ten facet to totalna pomyłka. Jak nam powiedział, on zajmuje się sprawami związanymi ze sprzętem (czyżby dyrektor wykorzystywał go jako darmowy serwis?), a na programach nie zna się w ogóle... I jak człowiek ma zostać dobrym informatykiem, skoro szkoła mu rzuca kłody pod nogi? Zostaje mi Internet i znajomi, a szkoda!

Wyder

8 W ostatnim numerze CLICKA! wspominał, byśmy pisali o „nauczycielach-nieudacznikach”. No więc miałem „przyjemność” chodzić na lekcje takiej nauczycielki. Klientka uczyła techniki i informatyki (pewnie po jakimś kursie była :). Przez pół roku walczyliśmy z Paintem! A to uczyła nas, jak robić proste kreski, później jak robić idealne kółka, później jakieś kartki świąteczne kazała rysować! No ja jestem cierpliwy, ale ile można? Jakoś te pół roku przeżyłem i zaczęliśmy bawić się w DOS’ie. Bawiliśmy się znakami ASCII. Kazała nam na ocenę narysować coś „ładnego” i zrobić swoją wizytówkę. Przez następny rok walczyliśmy z edytorem tekstu. Gimnazjum się skończyło i trafiłem do szkoły średniej. Miałem nadzieję, że nie trafię drugi raz na takiego nauczyciela, ale ja to chyba mam pecha! Przez cały rok koleś uczył nas zasad edycji tekstu! Kumpel trafił na jeszcze lepszego, któremu ani razu nie zdarzyło się być na lekcji! Po prostu przychodził, otwierał drzwi do klasy i... sobie gdzieś szedł! Jest mężem dyrektorki, więc taki to chyba może. Randall, może mi powiesz, skąd się tacy informatycy biorą w szkołach?

Yhm

Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (red. naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego, specjalista do spraw nieważnych) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretna redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Agnieszka Niewiadomska (sekretnariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Tomasz Koziel, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogriski, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Złotliwy Edzio.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl

KONKURS SMS SPIDERMAN2

Wygraj gadżety filmowe!

Odpowiedz na pytanie: Kto jest autorem komiksu o Spider-Manie?

- A) Stan Lee
- B) Papcio Chmiel
- C) Toff McFarlane

Odpowiedź prześlij pod numer 7164

jako SMS o treści CL.SM.# – zamiast # wpisz odpowiedź A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 sierpnia. Koszt wysłania SMS’a wynosi 1.22 zł z VAT

wygraj: krzeselka • ręczniki • polary • podkoszulki • czapeczki • płyty z muzyką

DOOM III

Podczas gry naciśnij klawisz „~” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **god** – Nieśmiertelność
- **notarget** – Niewidzialność
- **give all** – Wszystkie bronie i maksymalna ilość amunicji
- **give keys** – Wszystkie klucze
- **give weapon_machegun** – Machinegun
- **give weapon_shotgun** – Shotgun
- **give weapon_plasmagun** – Plasmagun
- **give weapon_bfg** – BFG
- **give weapon_chainsaw** – Chainsaw
- **give weapon_rocketlauncher** – Rocket launcher
- **noclip** – Możliwość przechodzenia przez ściany
- **freeze** – „Zamrożenie” gry
- **doomhell** – Przejście na ostatni poziom
- **give doom95** – Uruchomienie DOOMA z 1995 roku
- **benchmark** – Uruchomienie benchmarka gry
- **com_drawfps 1** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę
- **aviDemo** – Zapisanie dema gry w pliku avi
- **gfxinfo** – Wyświetlenie informacji o karcie graficznej
- **status** – Wyświetlenie statusu gry
- **quit** – Wyjście z gry



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Uwaga, podany poniżej sposób wymaga edycji jednego z plików gry. Zanim dokonasz zmian, zrób jego kopię zapasową. Dowolnym edytorem tekstu otwórz plik „game.ini”, znajdujący się w „System” w miejscu, gdzie została zainstalowana gra. Następnie odzyskaj następujące linijki:

```
[HGame.baseConsole]
bDebugMode=False
bUseSystemFonts=True
```

i zmień „bDebugMode=False” na „bDebugMode=True”.

Zapisz zmiany w pliku i uruchom program. Od tej chwili podczas gry możesz używać poniższych klawiszy.

- **F6** – Zregenerowanie energii
- **F4** – Wybór poziomu
- **F9** – Wszystkie czary
- **Delete** – Tryb ducha
- **Page Up** – Zwiększenie prędkości gry
- **Page Down** – Zmniejszenie prędkości gry



CATWOMAN

Aby mieć pełny dostęp do galerii oraz innych ukrytych bonusów należy w miejsce kodu wpisać „1940”.



TRZECIA FALA: LOS EUROPY W TWOICH RĘKACH

Podczas gry wpisz jeden z poniższych kodów:

- **INITCHEAT** – Aktywowanie trybu cheatowania
- **ALLMIGHTY** – Nieśmiertelność
- **COMPLETE** – Zakończenie misji sukcesem
- **FAIL** – Zakończenie misji porażką
- **NOGUARDS** – Usunięcie strażników
- **GUARDS** – Wszyscy strażnicy wracają na swoje pozycje
- **FPS** – Wyświetlenie ilości klatek na sekundę

CODENAME: PANZERS

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter”, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS** – Nieśmiertelność dla jednostek
- **DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK** – Zakończenie misji sukcesem
- **MONEYSONG** – Dodatkowe 1000 punktów prestiżu dla jednostki
- **SPOTTHEBRAINCELL** – Dodatkowe 1000 punktów doświadczenia dla jednostki
- **MRHILTER** – Wezwanie wsparcia
- **ICYCLEREPAIRMAN** – Darmowa naprawa
- **MOTORHEAD** – Jeden strzał zabija
- **THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD** – Nieznany efekt



BATTLE MAGES

Podczas gry naciśnij klawisz „Enter” w celu otworzenia okienka konsoli, a następnie wpisz jeden z poniższych kodów.

- **gimmegimmegimme** – Dodatkowe 1000 sztuk złota
- **EasyWin** – Natychmiastowa wygrana
- **ShamefullLoss** – Natychmiastowa przegrana
- **Brainstorm** – Wszystkie czary
- **iamgreatcornholio** – Więcej punktów doświadczenia
- **perfectwarrior** – Cyborg Warrior
- **arisemywarriors** – Więcej wojowników
- **exit** – Wyjście z gry



MAGIC: THE GATHERING BATTLEGROUNDS

W celu odblokowania wszystkich rozdziałów gry, zaklęć oraz Mishry musisz na ekranie wyboru questów wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Dół, Góra, C, M, Góra, Prawo, Lewo, Dół, +.

W celu odblokowania ukrytego poziomu musisz na ekranie wyboru areny zmagać wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Lewo, Góra, X, Góra, Prawo, Y, +.

W celu odblokowania wszystkich rywali musisz na ekranie wyboru postaci wprowadzić poniższą kombinację:

,+. Dół, Góra, X, M, Góra, X, N, Góra, X, +.



Poniżej znajduje się lista pozostałych komend, które można wprowadzać w okienku konsoli.

- | | |
|--------------|----------------------|
| • use | • compressDemo |
| • moveRight | • connect |
| • _moveLeft | • clearlights |
| • _moveDown | • conDump |
| • _forward | • clear |
| • _back | • cvar_restart |
| • _right | • cvarlist |
| • _left | • combineCubelmages |
| • _lookDown | • crash |
| • _lookUp | • collisionModelInfo |
| • attack | • dirtyfeet |
| • moveUp | • dir |
| • speed | • demoShot |
| • _strafe | • disconnect |
| • aasStats | • dmap |
| • addarrow | • echo |
| • addline | • envshot |
| • blinkline | • exec |
| • bindlist | • exportmodels |
| • bind | • editSounds |
| • centerview | • editLight |

Rozwiązania konkursów

Wydanie specjalne CD-Action WAKACJE NA MAXA

Nagrody – splay kajakowy przelotem Dunajca wylosowali: Aleksandra Bogdanow z Opola, Michał Wojciechowski z Podrzwia, Tomasz Faliszewski z Nowego Targu, Kamila Zabłofska z Grudziądza, Krzysztof Marczewski z Dąbrowa Górnicza, Bartosz Chalek z Kędzierzyna Koźle, Marlena Langowska z Wąbrzeźna, Robert Pittner z Krakowa, Michał Grendusz z Kamiennej Góry, Piotr Polatowski ze Starożrebow

CLICK! 7 / 2004 konkurs TOP-13

Grę wygrała Halina Onyszkiewicz z Piotrkowa Kujawskiego

CLICK! 7 / 2004 konkurs JanSport

Nagrody – plecaki – otrzymają: Robert Cichoń, Wieliczka; Piotr Szyja, Olkusz; Paweł Mąz, Bydgoszcz; Daniel Dymon, Koszalin; Grażyna Klinowska, Andrychów

CLICK! 7 / 2004 konkurs TOCA

Nagrody – gry – otrzymają: Rozalia Celejewska, Lubomierz; Henryk Wagner, Zielona Góra; Stanisław Buczkowski, Radymno; Gabriela Bialek, Morawica; Kamil Szykowski, Gliwice; Marta Jędrasik, Bielawa; Adam Kaniewski, Konin; Grzegorz Urban, Nowe nad Wisłą; Michał Nitchoruk, Warszawa; Przemysław Paczulski, Raszyn Rywie; Stanisław Tatomin, Bielawa; Sebastian Lewicki, Łańcut; Piotr Brączek, Rędziny; Iwona Jędrzewska, Czudec; Piotr Rewka, Skiernewice; Maciej Trelewicz, Konin; Marcin Magier, Sosnowiec; Jerzy Wyszomirski, Wysokie Mazowieckie; Artur Szkopiński, Żyrardów; Konrad Budzynowski, Katowice; Zbigniew Olszak, Warszawa; Radosław Liwcowski, Łosice; Nagrody – akcesoria komputerowe – otrzymają: Paweł Lewandowski, Warszawa; Szymon Kucharski, Swarzędz; Krzysztof Moskal, Gryfice

Gratulujemy – nagrody wysłamy pocztą

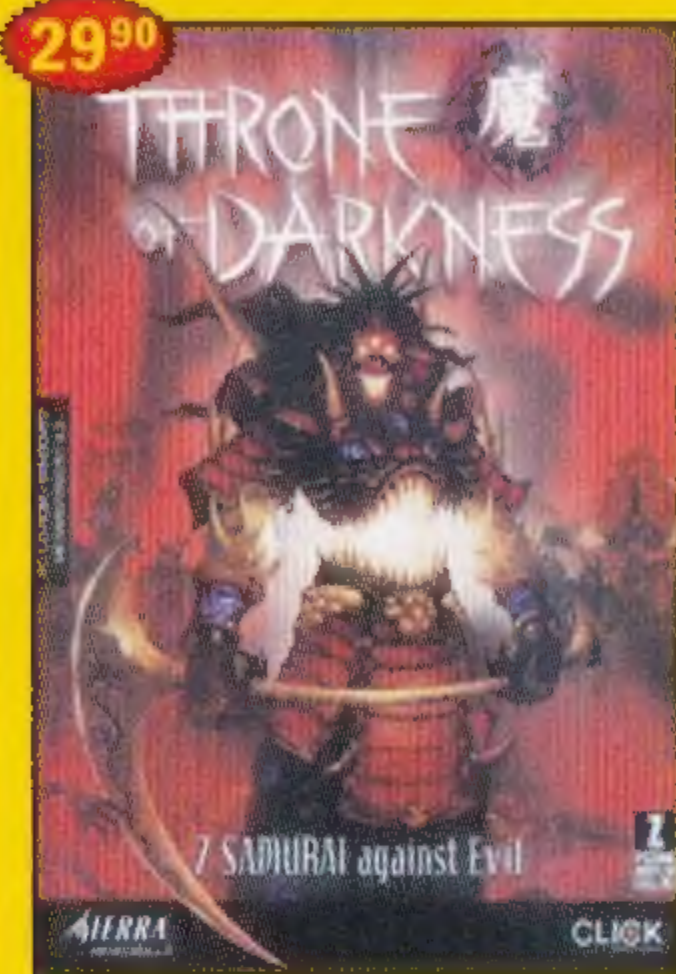
UWAGA! SPADAJĄCE CENY!



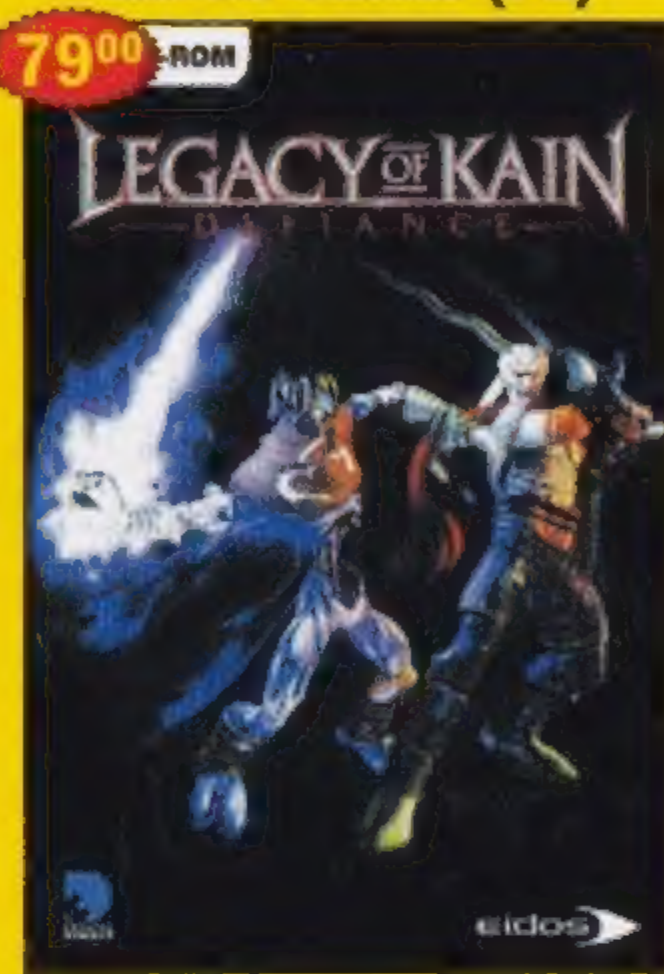
Splinter Cell (PL)



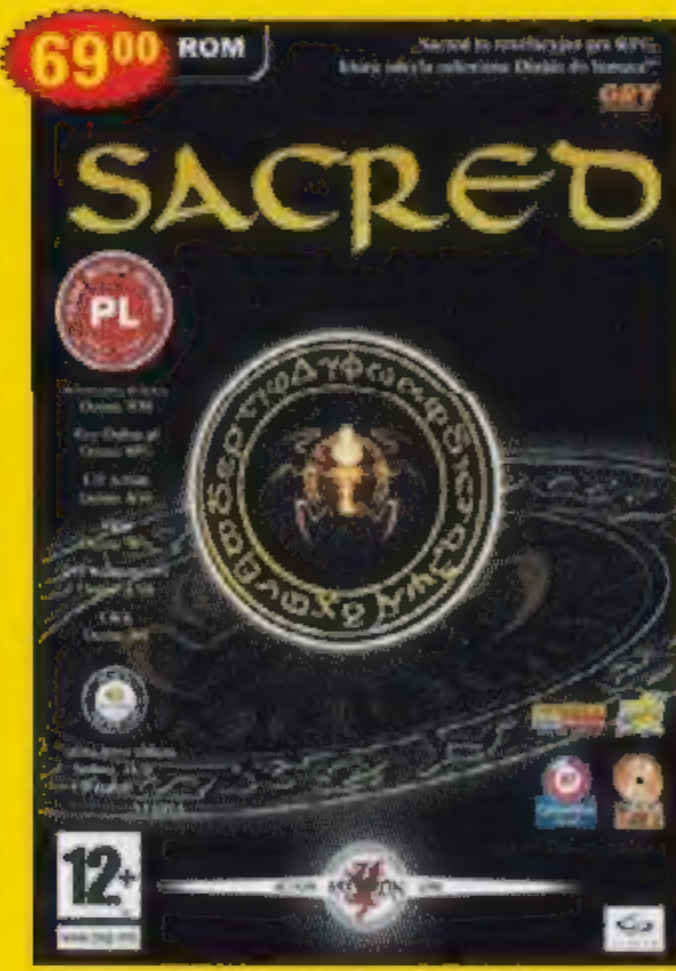
Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)



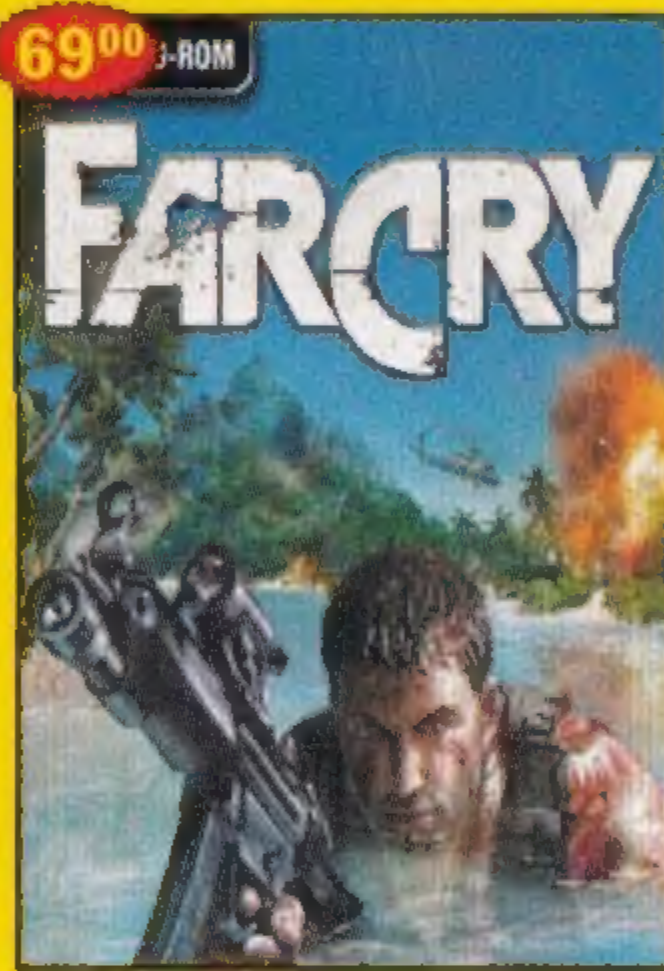
Throne of Darkness



Legacy of Kain: Defiance



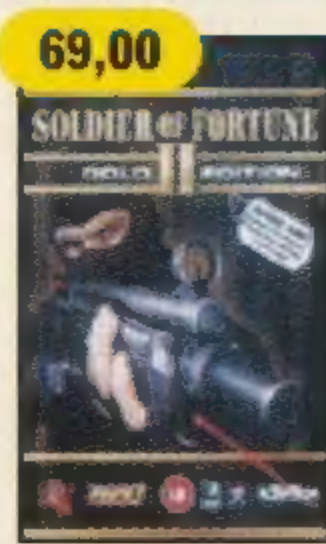
Sacred (PL)



Far Cry



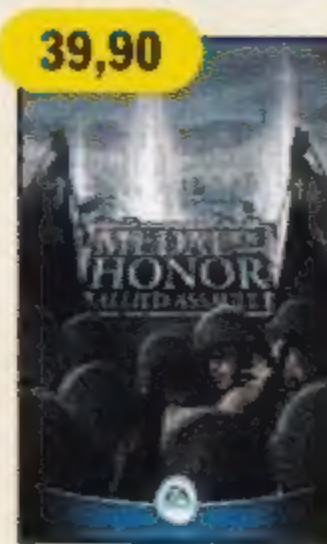
Soldiers: Heroes of World War II



Soldier of Fortune 2 Gold Edition



Rome: Total War (PL)



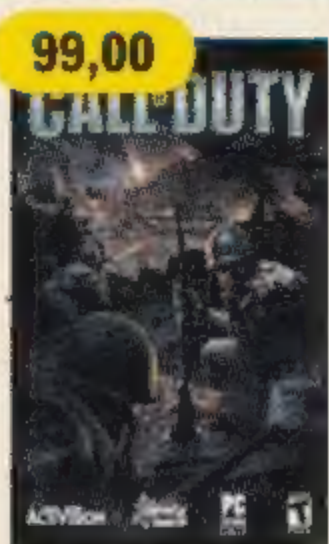
Medal of Honor: Allied Assault



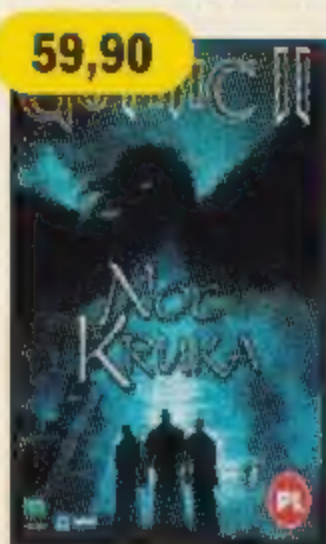
Battlefield 1942 Classic



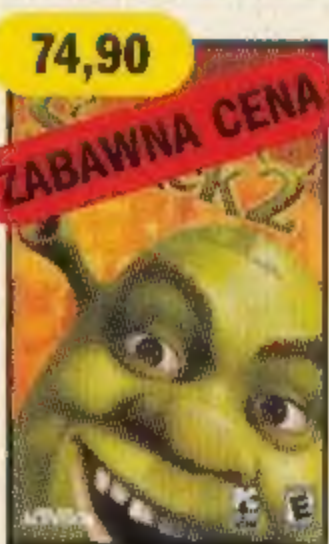
Battlefield: Vietnam



Call of Duty (PL)



Gothic 2: Noc Kruka (PL)



Shrek 2 (PL)



Fighter Pilot



Future Cop L.A.P.D.



Codename: Panzers (PL)



Harry Potter i więzien Azkabanu



Blitzkrieg: Horyzont w ogniu



Airfix Dogfighter



Manhunt



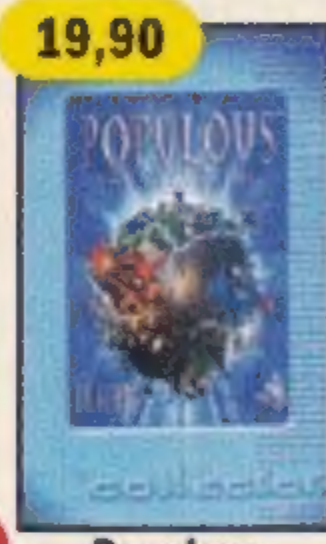
Full Spectrum Warrior (PL)



Syberia 2 (PL)



Airline 69: Powrót do Casablanki (PL)



Populous the Beginning



Aquarium



Hard Truck 18 Wheels of Steel



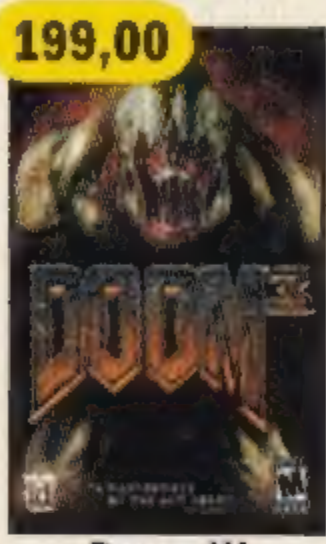
Emperor Battle for Dune



Sims Deluxe (zawiera gry Sims + Sims Światowe Zycie)



Combat Mission Gold (PL)



Doom III (wersja PL 129 zł - nieco później)



Świątynia Pierwotnego Zła (PL)



Madden NFL 99



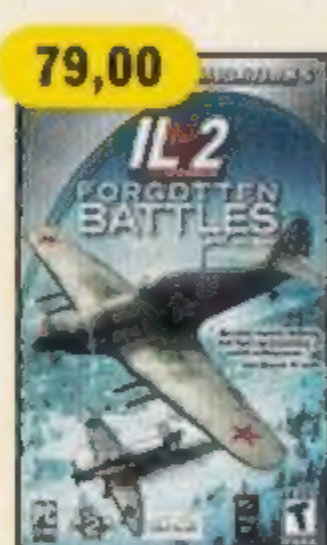
Platoon



Pet Soccer (PL)



Pet Racer (PL)



IL-2: Forgotten Battles (PL)



Colin McRae Rally 04 (PL)



TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)



Rayman M (PL)



Polanie II



Shellshock NAM '67



Air Strike 3D



Thief: Deadly Shadows (DVD)



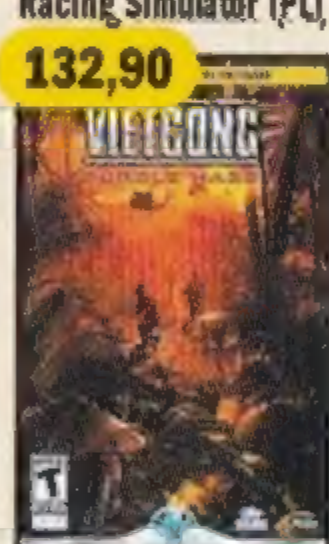
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)



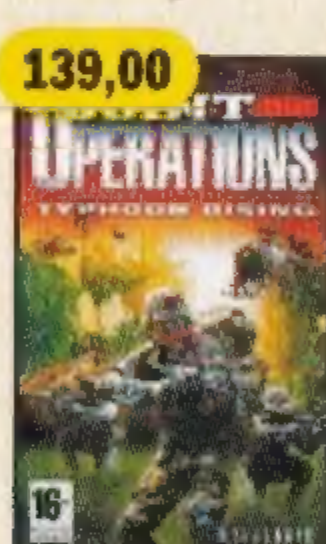
Worms Blast (PL)



Singles - flirt up your life (PL)



Vietcong Purple Haze

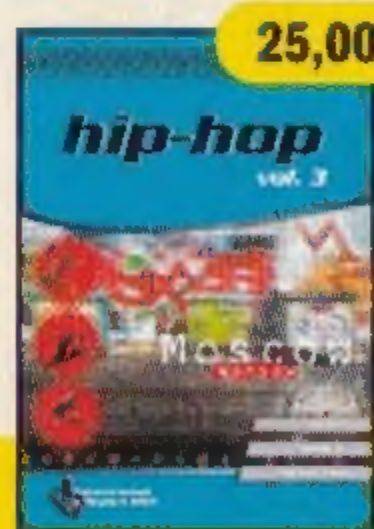


Joint Operations: Typhoon Rising

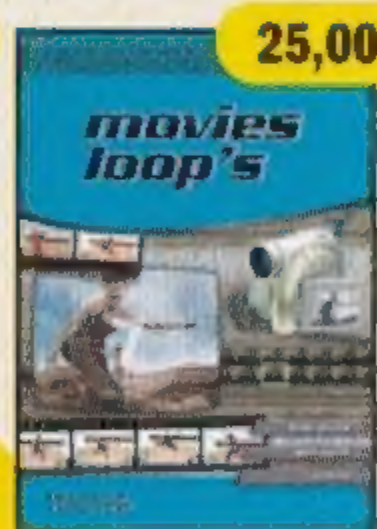


Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



25,00



25,00



79,00



49,90



99,00



49,00



119,00



see. hear. feel. create

Magix Soundpool 6
Ponad 5000 sampli.
2 Step, R&B Soul,
Latin Salsa, Dance vol. 2,
Nu Crossover. 5 x CD.

Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na
Twoim PC. Freestyle,
Eastcoast, Westcoast,
Battle Rhymes, Old School,
Break Dance i wiele innych
stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix CD&DVD Burner de Luxe
Twoje podręczne centrum
profesjonalnego
"wypalania" własnych
płyt CD & DVD.

Magix techno maker
Maszyna technol! Twój
występ na Love Parade
może być całkiem realny!

Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które
możesz stworzyć - miksu
płyty audio - dodawaj sek-
wencje video - zaprezentuj się
online - rozsyłaj mailem
do znajomych.

Battlefield 1942	39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Beyond Goog & Evil (PL)	49,00
Big Mutha Truckers	79,00
Blitzkrieg (PL)	119,90
Bowling (kregle)	19,90
Breed	79,00
Call of Duty (PL)	99,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Chrome Złota Edycja (PL)	69,90
Comanche 4	34,90
Commandos 3	79,00
Destination to Berlin	134,90
Counter Strike: Condition Zero	129,00
Diablo II + Diablo II	99,00
Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Empires: Dawn of the Modern World	164,90
Empire Earth Bestseller (PL)	39,90
Enter the Matrix	92,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wiek (PL)	59,00
FIFA 2002 Classic	39,90
Fifa 2004	135,00
Gothic 2 (PL)	92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL)	119,00
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
GTA: Vice City	119,00
Half Life Bestseller	49,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	109,00
Hidden & Dangerous 2	79,00
Homeworld 2	99,00
Icewind Dale II (PL)	53,90
Jazz Jack Rabbit	29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death	134,90
Kangurek Kao 2	29,00
Lionheart	49,00
Lock On	109,00
Master of Orion 3	49,90
Max Payne 2	79,00
The Fall of Max Payne	79,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Soundtrack)	134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD)	159,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00

NBA 2004	139,00
Need for Speed Underground	139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja	99,00
NHL 2004	139,00
Nuclear Strike	19,90
Nosferatu (PL)	69,00
Polanie II	49,00
Post Mortem (PL)	74,90
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	79,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Reah+Schizm	59,00
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure (PL)	72,90
Sąsiedzi z Plekta Rodem (1+2) (PL)	59,00
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Schizm II Kameleon	69,00
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Zycie i Balanga)	134,90
Sims zwierząt (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy	165,00
Taxi Challenge	29,90
Taxi driver	27,90
TOCA Race Driver	49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścieni	133,90
Worms 3D (PL)	93,90
Uru: Ages Beyond Myst	99,00

Time Alarm
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

50%
15,00

TIME ALARM
Wzrost, dom, garaż, piwnica, chronione jak nigdy dotąd!!

kierownice i pady PC



49,00

Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”



119,00

Saitek P880
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk”
- programowalny przycisk „shift”
- dwa cyfrowe spusty



Kierownica Saitek R220

- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe „włosetka”
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Defender of the Crown (PL)	9,90	Dethkarz	19,90
Conflict zone	9,90	Home Architekt 3D 4.0	19,90
Opsys PL	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Resurrection	9,90	Rage of Mages Necromancer	19,90
Megarace 3 PL	14,90	Rim - wojna o planety PL	19,90
Crime Cities	19,90	Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90	World War III PL	19,90
Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	39,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99
Casanova (PL)	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	Dracula 2 (PL)	19,90
Dragon Throne (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90	Pizza Connection 2 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90		



NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

FAKSJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63,
53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
sprzedaż hurtowa:
EXE, ul. Kollata 8,
54-152 Wrocław.



NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Wykorzystaj w boju
ponad 100 rodzajów
pojazdów i uzbrojenia

Zobacz w pełni interaktywne
środowisko gry, w którym możesz
niszczyć praktycznie wszystko!

Przejmij kontrolę nad wybraną
jednostką i poprowadź ją
przeciwko wrogim wojskom

Sam wybierz swoją taktykę:
atakuj otwarcie, walcz z ukrycia,
organizuj zasadzki

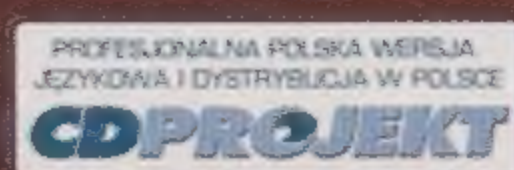
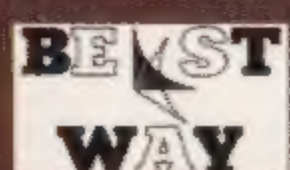
SOLDIERS

LUDZIE HONORU



JUŻ W SPRZEDAŻY!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.



© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Soldiers”, „Heroes of World War II” i „GENIUS AT PLAY” są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

Codemasters

GENIUS AT PLAY